
POWER
PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
http://www.magnamedia.de
5 MATROX MYSTIQUE 4MB ZU GEWINNEN
9/97
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
Strategie auf hoher See
Pazifik Admiral
Glanzvoller Abschluß der „General"-Serie
Baphomets Fluch 2
Schlägt der Adventure-Nachfolger den Vorgänger?
Imperialismus
Gelungener Strategie- und Wirtschafts-Mix
VAULT 13
Interplays postnukleares Spektakel
Fallout
Neues Licht am Rollenspiel-Himmel
09
4 391054 207801

STURMFLUT

Nimmt man die Aussagen der Spiele-Hersteller – besonders auf der E3 – für bare Münze, so können wir uns auf einen stürmischen Herbst gefaßt machen: Noch vor Weihnachten sollen über 400 neue PC-Spiele auf den Markt schwappen. Also räumt schon mal die Festplatte frei, entrümpelt Windows und legt Euch genügend Notvorräte für die durchzockten Nächte an.

Unter der angekündigten Spiele-Flut sollen allein rund 50 Echtzeit-Strategie-Titel, etwa genauso viele 3D-Shooter – keine Bange es erfolgt nicht immer eine Indizierung – und etliche Jump ´n Runs und Adventures wie Monkey Island oder der Myst-Nachfolger Riven sein. Die Freunde von Simulationen – ob Wirtschaft, U-Boot oder Segelflieger – werden ebenso auf ihre Kosten kommen wie Rollenspiel- oder Renn- und Sporttitel-Liebhaber.

Und noch eines scheint sicher: Die Unterstützung von 3Dfx wird eine immer größere Rolle spielen, denn schon jetzt versäumt kein Hersteller, auf den Support dieses Chips hinzuweisen. Außerdem werden sich die bislang gewohnten Grenzen zwischen Echtzeit-Adventure und Rollenspiel immer mehr verwischen. Action gemixt mit Strategie oder Echtzeit mit Action-Einlagen wird also immer häufiger unseren Spiele-Alltag bestimmen. Waren schon Diablo und Dungeon Keeper kaum sauber einzuordnen, wird das bei Neuheiten wie H.E.D.Z. schier unmöglich werden, denn dieses Echtzeit-Action-3D-Taktik-Baller-Spiel mit Sammeleffekt und Mehrspieler-Contests fällt durch jedes Raster.



Die H.E.D.Z.-Jagd in der 3D-Arena läßt sich kaum einem Genre zuordnen

Sturmerprobt ist auch die Power Play! Seit sie sich 1987/88 von ihrer Mutter „Happy Computer" zum eigenständigen Heft mauserte, bastelten doch glatt sechs Chefredakteure und mehr als 30 Redakteure an ihrem beliebten Image mit. Das zehnjährige Jubiläum steht also unaufhaltsam bevor, was bislang noch kein Spiele-Fachmagazin geschafft hat – und schon steht der nächste Chefredakteur in den Startlöchern: Ralf (Müller) VII.

Stürmisch zugehen wird es auch für die neuen Power-Play-Redakteure (an dieser Stelle haben wir uns vorgenommen, nicht mehr zu zählen), die sich in dieser Ausgabe schon mal den kalten Redaktions-Wind um die Nase wehen ließen. Mehr über ihren turbulenten Einstieg, ihre eigentlichen Ambitionen und Vorlieben erfahrt Ihr in unserer nächsten Ausgabe. Na dann also viel Spaß...

Uprising: Beispiel für den neuen Genre-Mix-Trend aus Strategie und Action

RALF VII.

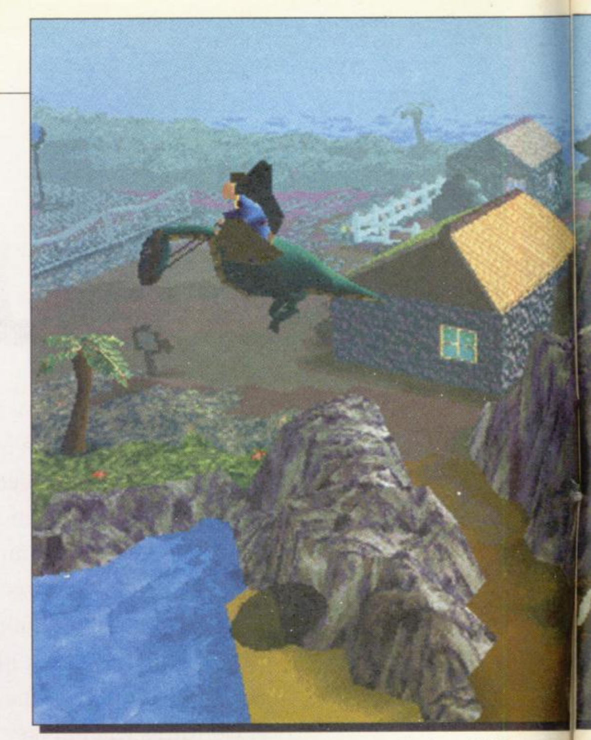
Ralf der VII. erlebte bereits anno ´88 als Happy Computer-Redakteur die Gründerzeit der Power Play. Der Pong-Veteran hat sich bereits seit Anfang der 80er Jahre an Schwarz-Weiß-TV-Konsolen ausgetobt und fast alle Heimcomputer ausprobiert, bis er 1986 den Schritt zum PC wagte. Seitdem liebt er besonders Strategie- und Wirtschaftssimulationen.

Euer sturmerprobtes POWER PLAY Team

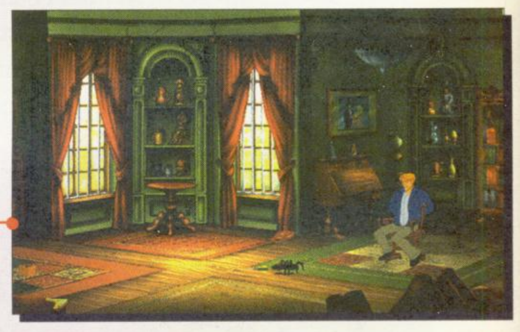
[news & previews]

[titelthemen]

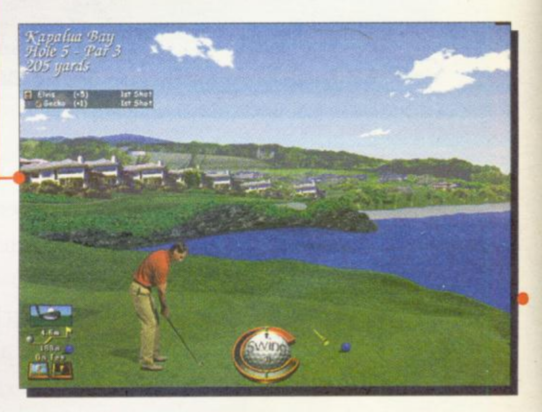
[hardware]



Little Big Adventure Seite 108

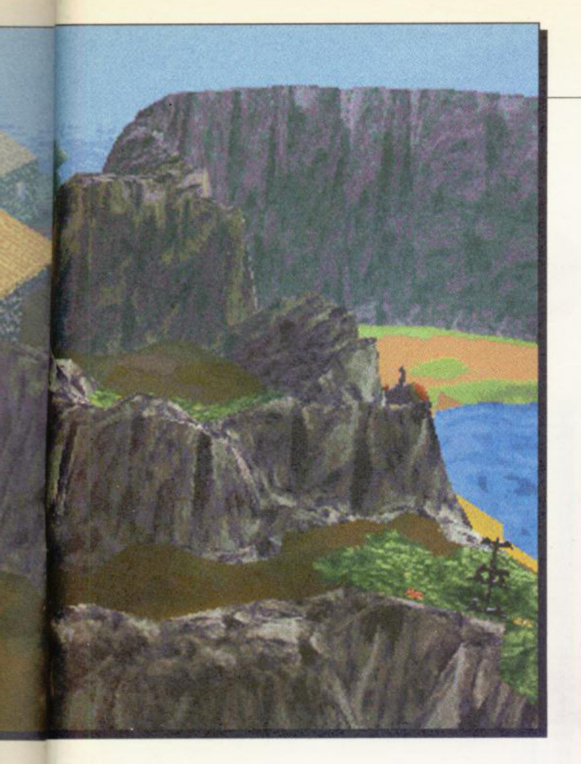


Baphomets Fluch 2 Seite 42



Links LS 1998 Edition Seite 46

[support]





Pazifik Admiral
Seite 112



Swing
Seite 129



[test]

[wettbewerb]

[interview]

[rubriken]

Die wichtigsten

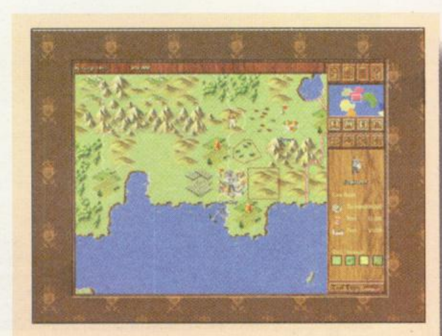


Extr. Assault

Nicht gleich wieder schreien: „Aber die hattet Ihr doch schon mal!“, denn diese Demo ist brandneu und bietet einen Extra-Level, der nicht im Original-Spiel enthalten ist. Außerdem unterstützt Blue Bytes Actionspektakel jetzt auch 3D-Beschleunigerkarten. Viel Spaß also bei der runderneuerten Alienhatz!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	24 MByte
Sonstiges	SVGA, 3D-Karten-Unterstützung

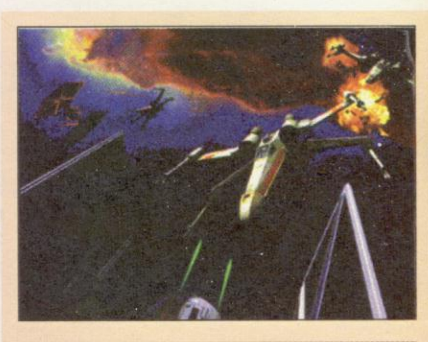


Imperialismus

Wem Wirtschaftssimulationen bislang zu friedlich und deshalb auch zu langweilig waren, der wird sich nun vielleicht mit „Imperialismus“ eines Besseren belehren lassen müssen, denn bei SSIs neuestem Werk darf frei nach der Devise gehandelt werden: „Und bist du nicht willig, dann brauch´ ich Gewalt“!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	51 MByte
Sonstiges	SVGA



X-Wing vs. Tie.

Wer zuhause ein Netzwerk stehen und ein paar Freunde greifbar hat, für den ist diese im Star-Wars-Universum angesiedelte Weltraumsimulation allererste Wahl. Für Solopiloten ohne Flügelmann lohnt sich das voll auf Multiplayer ausgelegte Vergnügen leider nur bedingt. Möge die Macht mit Euch sein...

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	11,3 MByte
Sonstiges	SVGA, Netzwerk

DOS DEMOS



Carmageddon

Satte 80 Prozent konnte SCIs Verschrottungsorgie in der letzten Ausgabe für sich verbuchen und erreichte damit eine der höchsten Wertungen der letzten Monate. Wen auf der Autobahn des öfteren der Wunsch überkommt, seinen Vordermann von der Straße zu drängen, der fährt hier goldrichtig.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	VGA oder SVGA



Battles of Alex.

Wer die Nase voll von Fantasy-Schlachten oder Space Operas hat und auch den Bürgerkrieg nicht mehr zum 357. Male nachspielen möchte, darf sich nun mit I-Magics Strategie-Epos an den Schlachten des legendären Alexander des Großen versuchen. Geschichtsunterricht einmal ganz anders.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	54 MByte
Sonstiges	SVGA



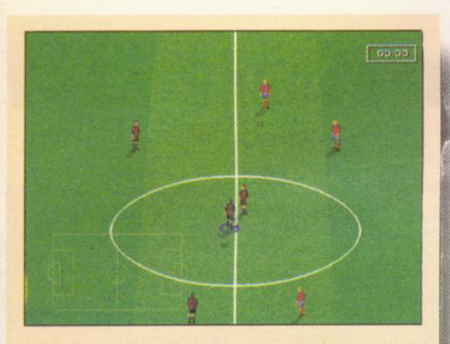
Pacific General

Dieses Strategieepos wird voraussichtlich der letzte Titel aus SSIs 5-Star-Serie sein, die demnächst von einer neuen, auf einer 3D-Engine basierenden Reihe abgelöst wird. In altbekannter Manier dürft Ihr hier somit zum letzten Mal Eure Truppen über Hexfelder ziehen und in den Pazifik-Konflikt eingreifen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	SVGA

Demos der CD

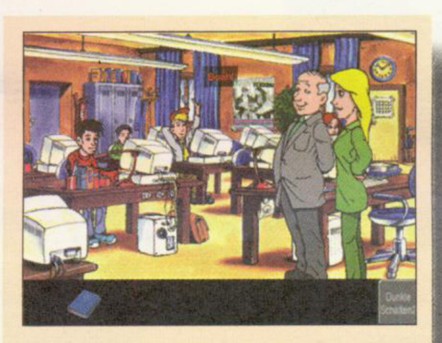


Sean Dundee

Ob sich der Karlsruher Stürmer mit der Patenschaft für Ubi-Softs Kicker einen Gefallen getan hat, bleibt strittig. Uns konnte er beim Probetraining in der letzten Ausgabe zwar nicht überzeugen, aber dank unserer Demo dürft Ihr Euch nun selbst überzeugen, ob das 2D-Gebolze Euren Gefallen findet.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	SVGA



Dunkl. Schatten

Mit den beiden Vollversionen „Dunkle Schatten 1 + 2", die von der Firma Art Department entwickelt wurden, bietet Euch die Bundesregierung zwei kostenlose Adventure zum Thema „Fairständnis statt Ausländerfeindlichkeit" an. Eine lobenswerte Initiative, die wir selbstverständlich gerne unterstützen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	21 MByte
Sonstiges	SVGA



Outlaws

Technisch mag die Highnoon-Variante aus dem Hause LucasArts der Konkurrenz zwar hinterherreiten, spielerisch kommt jedoch besonders in der neben der Solo-Version ebenfalls auf der CD-ROM befindlichen Multiplayer-Demo echtes Western-Feeling auf. „Zieh schneller, Django!".

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	22 MByte
Sonstiges	SVGA, Netzwerk

WIN95 DEMOS



Industrie Gigant

Eine Wirtschaftssimulation der etwas anderen Art präsentiert das österreichische Softwarehaus JoWooD mit seinem ersten Großprojekt. In bester „Transport Tycoon"-Manier baut Ihr munter Handelsunternehmen und Güterverkehrsverbindungen in eine 3D-Landschaft und erfreut Euch an der schicken Grafik.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	31 MByte
Sonstiges	SVGA

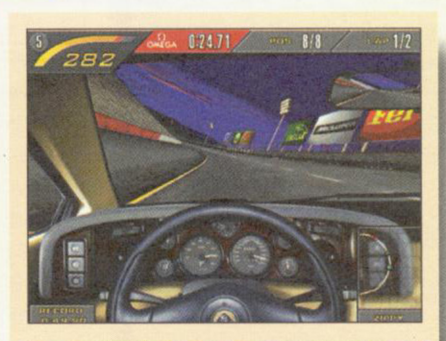


Demonworld

Ikarions Umsetzung des Tabletop Strategiespiels „Demonworld" von Hobby-Products nähert sich endlich seiner Vollendung. Alle Fantasy-Strategen können sich anhand dieser selbstablaufenden Demo bereits einen ersten Eindruck von der Atmosphäre und dem unvergleichlichen Flair verschaffen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	SVGA, selbstablaufend



Need f. Speed 2

Bei „Need for Speed II" geht es im Vergleich zu unserer anderen Autosimulation in diesem Monat zwar geringfügig friedfertiger aber keineswegs langsamer zu. Immer getreu dem Motto „Wer bremst verliert" solltet Ihr hier alles dransetzen, Euren Gegenspielern das Ende Eures Auspuffrohres zu zeigen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	SVGA

POWER
CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 9/97

Leseraktiv

Dieses Mal haben wir zwei Leseraktiv-Einsendungen auf der CD, von denen eines eine gelungene Umsetzung des Automaten-Klassikers „Galaxian" ist. Wenn Ihr auch mit Eurem Programm auf die CD wollt, schickt dieses einfach an:

DMV Verlag & Co.KG
Redaktion Power Play
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Industrie Gigant 386-Patch
- Industrie Gigant 486-Patch
- Industrie Gigant 586-Patch
- Urmels großer Flug Update
- Extreme Assault 3Dfx-v1.10
- Interstate ´76 3Dfx-v1.08
- Theme Hospital Update
- Have a NICE-Day S3-Patch
- Dark Seed II Update

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Extreme Assault **Brandneue Demo von Blue Byte mit Extra-Level**	**24 MB**
Carmageddon **SCIs Autoverschrottungsorgie für Actionliebhaber**	**21 MB**

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.



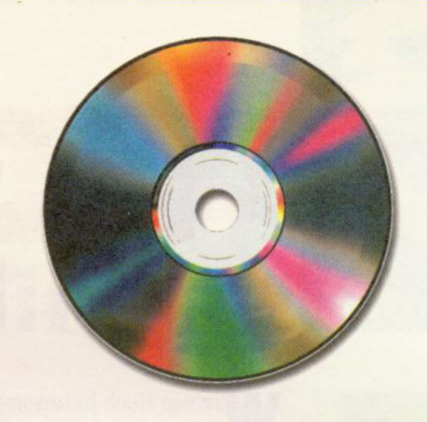
DOS-Menü

Problemlösung

Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3a (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

PLAY Überblick







Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Battles of Alexander	54 MB*
Imperialismus	51 MB*
X-Wing vs. Tie-Fighter	12 MB*
Pacific General	20 MB*
Sean Dundee´s WCF	25 MB*
Der Industrie Gigant	31 MB*
Demonworld	0 MB*
Need for Speed II	20 MB*
Outlaws	22 MB*
Dunkle Schatten 1 + 2	21 MB*

*läuft nur unter Windows 95

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

DOS-Menü

Win95-Benutzer können direkt aus dem Windows-Starter das DOS-Menü starten. Allerdings laufen das Menü sowie einige DOS-Demos dann nicht so stabil wie unter echtem MS-DOS.

Videos

Videos/Trailer*	
Earthsiege 3	Sierra
Mask & Eternity	Sierra
Journeyman Project 3	RedOrb
Warbreeds	RedOrb

*Videos (AVI- oder MOV-Format)

Start-Menü

Auch diesmal findet Ihr wieder zwei Windows-Menüs auf der CD. Beim Start entscheidet Ihr Euch entweder für eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten oder für 800x600. Beide laufen nur unter 16-Bit Farbtiefe...

Online

Wie immer mit dabei: die neue Compuserve-Version WinCIM 3.02D sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX4 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **startwin.exe** starten, die Ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\STARTWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! In den optimalen Genuß kommt Ihr nur bei **16-Bit-Farbtiefe** oder höher.

DOS: Etwa ein Drittel der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt Ihr unter DOS in das Root-Verzeichnis Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt einfach **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte frei sein muß, haben wir unter jeder Demo genau vermerkt.

Windows 95: Die meisten Windows 95-Demos laufen nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung von unserem Menü oder indem Ihr **/TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE** startet. DOS-Demos solltet Ihr unter DOS starten, nachdem Ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet oder nachdem Ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt. Ein Versuch, die DOS-Demos unter Win95 laufen zu lassen, ist allerdings auch empfehlenswert, da viele Hersteller auf die Verträglichkeit achten.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD **physisch defekt** sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann umgehend eine neue CD.



E3-NAC

Nachtrag zur

Neben den Neuheiten der Firmen GT Interactive und 7th Level präsentieren wir Euch eine komplette Liste der auf der E3 vorgestellten Spiele

Wer von Euch in unserem Messe-Bericht die Produkte obiger Firmen vermißt hat – wird es sich schon gedacht haben – sie haben schlichtweg nicht mehr reingepaßt! Deshalb liefern wir sie Euch hier selbstverständlich nach. Außerdem haben wir noch einen kleinen Sonderservice oben drauf gepackt – nämlich eine komplette Liste aller Titel angefügt, die im Messebericht besprochen wurden.

7th Level

Der „Riftwar Trilogie" von E. Feist nimmt sich das aktuelle Rollenspielprojekt von 7th Level an. Auf der Suche nach einem gestohlenen Artefakt machen sich fünf Mannen auf, um dieses in den gerenderten Landschaften von „Return to Krondor" wiederzufinden. Im fertigen Spiel sollen 100 Charaktere zum Plausch einladen. Auch das Magiesystem ist mit 60 unterschiedlichen Formeln sehr komplex. Das Actionspiel „The Gatherer" entführt den Spieler in das Jahr 2203. Eine in der Hölle gefangene Seele bekommt die Chance zur Absolution, wenn fünf Dämonen in ebenso vielen Zeitepochen unschädlich gemacht werden können. So wird im alten Ägypten gekämpft, auch der Vietnamkrieg dient als Bühne für das Geschehen. Die Gegnervielfalt fällt mit 70 Typen hoch aus. Auch 40 unterschiedliche Waffen sowie zusätzliche Zaubersprüche machen neugierig. Technisch orientiert sich „The Gatherer" an der aktuell gebotenen Hardware. MMX-Unterstützung wird ebenso versprochen wie gängige 3D-Beschleuniger und Pentium-II-Prozessoren. Das erfolgreiche Kartenspiel „Die Siedler von Catan" wird momentan für den PC umgesetzt. Klaus Teuber, der bereits das Brettspiel entwickelte, werkelt auch an der CD-ROM Version mit. „Tamagotchi" erobern die Welt. Bandai schaffte mit dem digitalen Haustier aus dem Ei einen riesigen Erfolg. Weltweit wurden die virtuellen Gefährten bisher über 12 Millionen mal verkauft. 7th Level will die possierlichen Tierchen nun für den PC umsetzen und verspricht eine erweiterte Version. Das schon überfällige „Dominion" soll nun im September erscheinen. Fans von Echtzeitstrategiespielen können jedenfalls schon mal ihre Mäuse vorwärmen.


Eine der Spielfiguren: The Gatherer


Macht im nächsten Jahr Sierra Konkurrenz: Return to Krondor



Kommt jetzt hoffentlich endgültig im September: Dominion


Return to Krondor
Genre: Rollenspiel
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98

The Gatherer
Genre: Action
Erscheinung geplant: Anfang 98

Die Siedler von Catan
Genre: Kartenspiel-Umsetzung
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97

Tamagotchi
Genre: Haustier-Simulation
Erscheinung geplant: nicht bekannt

Dominion
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinung geplant: September 97

Hersteller: **7th Level**

GT Interactive

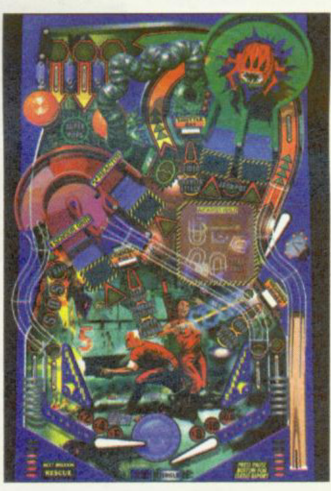
Im Bereich der 3D-Shooter geht „Unreal" seiner Fertigstellung entgegen – wenn nichts dazwischen kommt, erscheint es im Herbst. Ein weiterer Titel in diesem Genre wurde mit „Rebel Moon Rising" vorgestellt. Es ist speziell für MMX-Prozessoren programmiert worden. Ein interessantes Feature ist die Spracheingabe. Unterhaltung mit anderen Mitspielern im Multiplayermodus sowie das Auswählen von Waffen soll fortan über gesprochene Befehle erfolgen.
Flipper-Fans bekommen mit „Balls of Steel" wieder neue Nahrung. Erzielte Highscores laden sie

HSCHLAG

Spielemesse in Atlanta

auf einem Internetserver hoch und plazieren sich so in einer Rangliste. Mit „Mageslayer" steht ein Actionspiel mit Rollenspielelementen in den Startlöchern. Ihr wählt aus insgesamt vier Berufen und tretet dann in einer düsteren Fantasywelt gegen unzählige Kreaturen an. Insgesamt 30 Level müssen bestritten werden, wobei der Spieler seine Figur aus der Vogelperspektive sieht. Das Spektakel soll schon nächsten Monat in den Läden stehen. Mit „Oddworld: Abe's Oddysee" wartet ein Genremix auf seine Veröffentlichung. Das Adventure bietet neben Puzzles und Dialogen auch Action- sowie Jump'n Run-Einlagen. Im September wird die Playstation-Version in den Handel kommen, eine Variante für Windows 95 soll kurz darauf folgen. „Youngblood" gehört mit 10 Millionen verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Comic-Serien weltweit. Der ewige Kampf gegen den üblen Finsterling Dr. Leviticus wird nun von GT Interactive in einem Third-Person-Action-Spiel mit Rollenspielelementen versoftet. Die wichtigsten Charaktere aus dem Comic werden in das Spiel integriert und sollen sich dem Vorbild entsprechend verhalten. Nach erfolgreich absolvierten Einsätzen bekommen die Kämpfer dann Erfahrungspunkte und können im Laufe des Spiels im Rang aufsteigen. Genre-Fans sollten sich auf alle Fälle schon mal den November vormerken.

Auch am 3D-Action-Shooter „Prey" wird weiter fleißig gewerkelt. Auf die Veröffentlichung des Programms von 3DRealms müssen wir wohl aber noch bis zum nächsten Jahr warten. *mash/mw*



Flippern im Weltall: Balls of Steel

Welch garstiger Gesell! In Beschleuniger-Optik wird das Ganze noch besser aussehen: Unreal

Unreal
Genre: Action
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97

Rebel Moon Rising
Genre: Action
Erscheinung geplant: August 97

Balls of Steel
Genre: Flippersimulation
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97

Mageslayer
Genre: Action
Erscheinung geplant: August 97

Abe's Odyssee
Genre: Jump'n'Run
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97

Prey
Genre: Action
Erscheinung geplant: 4. Quartal 98

Youngblood
Genre: Action
Erscheinung geplant: November 97

Hersteller: **GT Interactive**

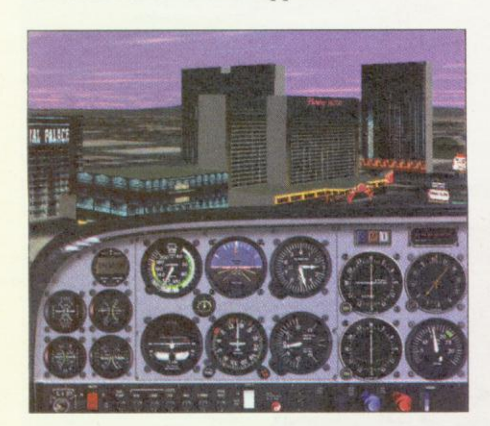
Titel	Hersteller/Vertrieb	Genre	erscheint (ca.)
Army Men	3DO	Strategie	Ende 97
Might & Magic VI	3DO/New World Computing	Rollenspiel	November 97
Uprising	3DO/Cyclone Studios	Strategie	Oktober 97
Requiem	3DO	Action-Adventure	1. Quartal 98
Third Domain	3DO/Cyclone Studios	Strategie	2. Quartal 98
Jack Nicklaus 5	Accolade	Sportspiel	4. Quartal 97
Redline	Accolade	Rennspiel	4. Quartal 97
Deadlock 2	Accolade	Strategiespiel	4. Quartal 97
Hardball 6	Accolade	Sportspiel	4. Quartal 97
Legends '98 Football	Accolade	Sportspiel	4. Quartal 97
Jack Nicklaus Online	Accolade	Sportspiel	4. Quartal 97
Muppet Tresure Island	Activision	Adventure	4. Quartal 97
Spycraft: The Great Game	Activision	Adventure	4. Quartal 97
Blood Omen	Activision	Action-Adventure	3. Quartal 97
Dark Reign: The Future War	Activision	Strategiespiel	4. Quartal 97
Heavy Gear	Activision	Simulation	4. Quartal 97
NetStorm	Activision	Strategiespiel	4. Quartal 97
Fighter Squadron	Activision	Simulation	4. Quartal 97
Sin	Activision	3D-Action	1. Quartal 98
Twinsens Odysee	Activision	Adventure	3. Quartal 97
Zork Grand Inquisitor	Activision	Adventure	4. Quartal 97
Interstate '77	Activision	Simulation	4. Quartal 97
Shanghai: Dynasty	Activision	Denkspiel	4. Quartal 97
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal 97
Battlespire	Bethesda Softworks	Rollenspiel	3. Quartal 97
Redguard	Bethesda Softworks	Action-Adventure	November 97
XCAR	Bethesda Softworks	Rennspiel	August 97
10th Planet	Bethesda Softworks	Action	Oktober 97
Incubation	Blue Byte	Strategiespiel	3. Quartal 97
Great Courts 3	Blue Byte	Sportspiel	4.Quartal 97
Mayday	Media Publishing	Strategiespiel	4.Quartal 97
1602	Sunflowers	Wirtschaftsimulation	4.Quartal 97
Felix und die Rache der Null	Sunflowers	Lernspiel	4. Quartal 97
Betrayal in Antaray	Sierra	Rollenspiel	3. Quartal 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	3. Quartal 97
Quest for Glory 5	Sierra	Actionrollenspiel	4. Quartal 97
Police Quest: SWAT 2	Sierra	Strategiespiel	4. Quartal 97
FPS: Baseball Pro 98	Sierra	Sportspiel	4. Quartal 97
FPS: Football Pro 98	Sierra	Sportspiel	4. Quartal 97
FPS: Golf	Sierra	Sportspiel	4. Quartal 97
FPS: Ski Racing	Sierra	Sportspiel	4. Quartal 97
Half Life	Sierra	3D-Action	4. Quartal 97
Red Baron 2	Dynamix	Simualation	3. Quartal 97
Pro Pilot	Dynamix	Simulation	4. Quartal 97
X-Fighters	Dynamix	Simulation	4. Quartal 97
Earthsiege 3	Dynamix	Simulation	4. Quartal 97
Cyberstorm 2	Dynamix	Strategiespiel	4. Quartal 97
Outpost 2	Dynamix	Strategiespiel	3. Quartal 97
Triple Play 98	Electronic Arts	Sportspiel	Juni 97
NCAA Football 98	Electronic Arts	Sportspiel	3. Quartal 98
Andretti Racing	Electronic Arts/ Stromfront Studios	Rennspiel	3. Quartal 98

Titel	Hersteller/Vertrieb	Genre	erscheint (ca.)
PGA Tour Pro	Electronic Arts	Sportspiel	Sommer 97
Nuclear Strike	Electronic Arts	Action	3. Quartal 97
Galapagos (Arbeitstitel)	Electronic Arts/ Anark Games Studios	Adventure	3. Quartal 97
KKND Special Edition	Electronic Arts/ Melbourne House	Strategie	3. Quartal 97
Populous: The Third Coming	Electronic Arts/Bullfrog	Strategie	3. Quartal 97
Ultima Online	Electronic Arts/Origin	Internet-RPG	Sommer 97
688 (I) Hunter/Killer	Electronic Arts/ Jane's Combat	Simulations	Sommer 97
Longbow 2	Electronic Arts/ Jane's Combat	Hubschrauber-Simulation	3. Quartal 97
Shadowrun: Assassin	FASA Interactive	Rollenspiel	1998
Warbirds	Interactive Magic	Internet-Flugsim	Sommer 97
iF-22	Interactive Magic	Simulation	Juli 97
iPanzer '44	Interactive Magic	Simulation	3. Quartal 97
iA-10 Warthog	Interactive Magic	Simulation	1998
Ambition	Interactive Magic	Strategie	Weihnachten 97
Great Battles of Hannibal	Interactive Magic	Strategie	1998
Fallen Haven 2	Interactive Magic	Strategie	Weihnachten 97
Monkey Island 3	Lucas Arts	Adventure	4. Quartal 97
Rebellion	Lucas Arts	Strategie	September 97
Shadows of the Empire	Lucas Arts	Action	3. Quartal 97
Jedi Knight	Lucas Arts	3D-Shooter	September 97
Flight Unlimited II	Looking Glass	Flugsimulation	Sommer 97
Dark	Looking Glass	Rollenspiel	4. Quartal 97
Armored Fist 2	Novalogic	Simulation	3. Quartal 97
F-22 Raptor	Novalogic	Simulation	3. Quartal 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97
Die Insel des Dr. Moreau	Psygnosis/Haiku Studios	Adventure	3. Quartal 97
Formel 1 '97	Psygnosis/Bizarre Creations	Rennsimulation	3. Quartal 97
Shadowmaster	Psygnosis/Tales 2	3D-Action	3. Quartal 97
Newman Haas Racing	Psygnosis	Rennsimulation	1. Quartal 98
G-Police	Psygnosis	3D-Action	3. Quartal 97
Overboard!	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
Psybadek	Psygnosis	Jump'n'Run	4. Quartal 97
Rascal	Psygnosis/Travellers Tales	Jump'n'Run	4. Quartal 97
Elric	Psygnosis/Haiku Studios	Action-Adventure	4. Quartal 97
Sentinel Returns	Psygnosis/Hookstone	Strategie	1. Quartal 98
Freie Jagd!	Psygnosis/ General Simulations	Flugsimulation	Februar 98
Profiteer	Psygnosis	Action	1. Quartal 98
Respect, Inc.	Psygnosis/Pure Entertainment	Adventure	1. Quartal 98
Warlords III	Red Orb Entertainment/SSG	Strategie	Sommer 97
Take No Prisoners	Red Orb Entertainment/ Raven Software	Action	3. Quartal 97
WarBreeds	Red Orb Entertainment	Strategie	1. Quartal 98
Riven: The Sequel to Myst	Red Orb Entertainment/ Cyan Software	Adventure	3. Quartal 97
The Journeyman Project 3	Red Orb Entertainment	Adventure	1. Quartal 98
Assault! (Arbeitstitel)	Red Orb Entertainment/ Trilobyte	Action	1. Quartal 98

Titel	Hersteller/Vertrieb	Genre	erscheint (ca.)
Tom Clancy's Politika	Red Storm Entertainment	Strategie	3. Quartal 97
Planet Texas	Red Storm Entertainment	Action	1. Quartal 98
Baphomets Fluch 2	Virgin Interactive/ Revolution Software	Adventure	September 97
NHL Powerplay 98	Virgin Interactive	Sportspiel	3. Quartal 97
Sabre Ace	Virgin Interactive	Flugsimulation	September 97
Subspace	Virgin Interactive	Internet-Action	n. bekannt
Einsame Entscheidung	Westwood Studios	Internet-Action	August 97
Lands of Lore: Götterdämmerung	Westwood Studios	Rollenspiel	Oktober 97
Blade Runner	Westwood Studios	Action-Adventure	4. Quartal 97
Rayman's World	UBI Soft	Jump'n'Run	3. Quartal 97
F1 Racing Simulation	UBI Soft	Rennsimulation	4. Quartal 97
POD 2	UBI Soft	Rennspiel	1./2. Quartal 98
Tonic Trouble	UBI Soft	Jump'n'Run	1./2. Quartal 98
Tomb Raider 2	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal 97
Riana Rogue	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal 97
Lunatik	Eidos	Action	4. Quartal 97
Forsaken	Eidos	Rollenspiel	4. Quartal 97
Omikron	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal 97
Steel Legions	Eidos	Simulation	4. Quartal 97
Team Apache	Eidos	Simulation	3. Quartal 97
Joint Strike Fighter	Eidos	Simulation	4. Quartal 97
Plague	Eidos	Strategie	4. Quartal 97
Conquest Earth	Eidos	Strategie	3. Quartal 97
Flying Nightmares 2	Eidos	Simulation	3. Quartal 97
Daikatana	Eidos	Action	1. Quartal 98
Deathtrap Dungeon	Eidos	Action	4. Quartal 97
SODA Off Road Racing	Papyrus	Rennspiel	3. Quartal 97
StarCraft	Blizzard	Stragiespiel	3. Quartal 97
Warcraft Adventures: Lord of the Clans	Blizzard	Adventure	3. Quartal 97
Kings Quest: Mask of Eternity	Sierra	Action-Adventure	4. Quartal 97
The Tone Rebellion	Logic Factory	Strategie	3. Quartal 97
Spec Ops - U.S. Army Rangers	BMG	Action-Strategie	4. Quartal 97
Spearhead	BMG	Simulation	4. Quartal 97
Tanktics	BMG	Strategie	1.Quartal 98
GEX: Enter the Gecko	BMG	Action	1. Quartal 98
Panddemonium 2	BMG	Action	1. Quartal 98
Monopoly Star Wars Edition	Hasbro	Strategie	4. Quartal 97
H.E.D.Z	Hasbro	Action-Strategie	4. Quartal 97
Frogger	Hasbro	Action	4. Quartal 97
Die Entscheidung: Ardennenoffensive 1944	Mindscape/SSG	Strategie	3. Quartal 97
Buccaneer (Arbeitstitel)	Mindscape/SSI	Strategie	4. Quartal 97
Counter Action (Arbeitstitel)	Mindscape/DOKA	Strategie	3.Quartal 97
Imperialismus	Mindscape/SSI	Strategie	3. Quartal 97
Pazifik Admiral (Arbeitstitel)	Mindscape/SSI	Strategie	3. Quartal
Dark Omen	Mindscape	Strategie	4. Quartal 97
Panzer General 3D	Mindscape/SSI	Strategie	4. Quartal 97
Jetfighter Full Burn	Mindscape/Mission Studios	Simulation	4. Quartal 97
Redemption	Mindscape/SSI	Strategie	4. Quartal 97
SU-27 Flanker 2	Mindscape/SSI	Simulation	4. Quartal 97
War Wind 2	Mindscape/SSI	Strategie	1. Quartal 98
Jagged Alliance 2	SirTech	Strategie	2. Quartal 98
Wizardry 8	SirTech	Rollenspiel	4. Quartal 98
XFire	SirTech	Action	4. Quartal 97
European Air War	Microprose	Simulation	4. Quartal 97
Mechcommander	Microprose	Strategie	2. Quartal 98
Mechwarrior 3	Microprose	Simulation	2. Quartal 98
Falcon 4.0	Microprose	Simulation	1. Quartal 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Action-Adventure	2. Quartal 98
Worms 2	Microprose/Team 17	Action	4. Quartal 97
Magic The Gathering: Expansion Pack	Microprose	Strategie	4. Quartal 97
7th Legion	Microprose	Strategie	4.Quartal 97
Guardians: Agents of Justice	Microprose	Strategie	4.Quartal 97
NFL Quarterback Club 98	Accalaim	Sportspiel	4. Quartal 97
All-Star Baseball 98	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal 97
NHL Breakway 98	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal 97
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Action	4. Quartal 97
Magic The Gathering: Armageddon	Acclaim	Action	4. Quartal 97
Magic The Gathering: Battlemage	Acclaim	Strategie	4. Quartal 97
Constructor	Acclaim	Strategie	4. Quartal 97
F-22 Air Dominace Fighter	Ocean/DID	Simulation	4. Quartal 97
Infinity Wars	Ocean	Simulation	4. Quartal 97

Trio von Microsoft

Neben „Age of Empires" (s.a. unser Preview) bringt der Softwaregigant drei weitere Titel vor Weihnachten auf den Markt. Da wäre zunächst „CART Precision Racing", eine Simulation der Indycar-Rennen, die im nächsten Jahr nicht mehr nur Amerikanern vorbehalten sein soll. Nach Auskunft des Produktmanagers Gene Lester wird kein geringeres Ziel angestrebt, als „Grand Prix 2" von MicroProse zu toppen. Dazu wurden



FS 98: Im Anflug auf Las Vegas

alle Strecken auf 10cm genau ausgemessen, die Original-Motorengeräusche gesampelt und Direct3D-Beschleuniger unterstützt.

Genauso realistisch soll es beim „Close Combat"-Nachfolger „Die Brücke von Arnheim" zugehen. Auf allierter oder deutscher Seite müßt Ihr versuchen, die Operation „Market Garden", bekanntlich die letzte große Niederlage der Amerikaner und Engländer im 2. Weltkrieg, zu einem guten Ende zu bringen. Als neue Features wurden unter anderem Feuerpausen eingebaut, in der Ihr die Moral Eurer Truppe wieder aufbauen könnt – und natürlich eine Menge Zeit verliert. Beim Gameplay achten die Designer darauf, daß beide Parteien sowohl in der Offensive wie auch in der Defensive ihre Fähigkeiten zeigen müssen.

Weitaus friedlicher wird der „Flight Simulator 98" ausfallen. Neben Force-Feedback- und 3D-Grafikkarten-Unterstützung sind Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixeln verfügbar. Ein Konverter für alte Erweiterungssets wird ebenfalls erhältlich sein, Hubschrauberfreunde werden sich vor allem auf die Bell 206 freuen. Für Realismus soll die enge Zusammenarbeit mit den Firmen Bell und Cessna sorgen. Alle Titel können übrigens im Mehrspielermodus auch im Internet über die „Zone" gespielt werden. *mash*

CART Precision Racing
Genre: Rennsimulation
Die Brücke von Arnheim
Genre: Echtzeit-Strategie
Flight Simulator 98
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microsoft
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: http://www.microsoft.com
http://www.microsoft.de
http://www.zone.com

Fallen Haven-Wettbewerb

Unsere Glücksfee hat die Gewinner unseres „Fallen Haven"-Preisausschreibens gezogen.

Jeweils **einen Stern** haben gewonnen:
Oliver Schleusen aus Rostock
Martin Gerdau aus Estebrügge
Stefan Weber aus München
Christian Herrmann aus Achterwehr
Annelise Artmeier aus Karlsruhe
Tobias Röttger aus Lauda
Moritz Eichinger aus Donaustauf
Raoul Fiebig aus Paderborn
Benjamin Fischer aus Dirmstein
Ingo Piechaczek aus Bomlitz

Jeweils ein **Spiel „Fallen Haven"** geht an:
Olaf Halon aus Sedrun/Schweiz
David Tahir aus Endingen
Benjamin Motzko aus Hasloch
Erik Schatzmann aus Puch/Österreich
Maik Hedinger aus Mannheim
Alexander Stampfl aus Brixen/Italien
Paul Chapmann aus Berlin
René Everhardt aus Krefeld
Ulf Dering aus Berlin
Bernd Weber aus Niederrieden

Allen Gewinnern wünschen wir viel Spaß mit ihren Präsenten und bedanken uns bei Interactive Magic für die gute Zusammenarbeit.

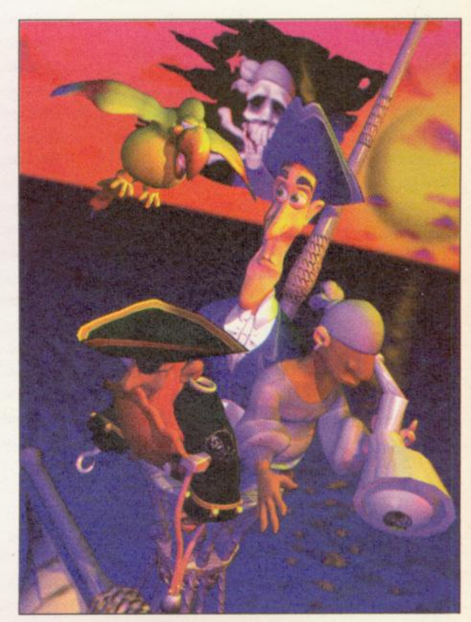
Overboard!



"Zu Befehl, Käpt'n!" Seegefechte stehen auf der Tagesordnung

Dieser neue Titel von Psygnosis schickt Euch auf eine vergnügliche Reise durch die Karibik und an andere schöne Orte auf dem Globus – an Bord eines Piratenschiffes. 20 Level in fünf verschiedenen Regionen sind auf der Suche nach Flaschen zu bereisen. Dabei machen Euch andere Schiffe oder Gegner wie etwa ein Riesenhummer das Leben schwer. Gegen diese verteidigt Ihr Euch stilgerecht mit Kanonen, aber auch Raketen gegen Luftziele oder Minen gehören zum Repertoire eines guten Piratenkapitäns. Das Einnehmen von Häfen bringt ebenfalls Vorteile, denn einen davon ernennt Ihr zur Heimatbasis. Dort könnt Ihr z.B. Eure Munition ergänzen. Zuweilen dürft Ihr weiterhin Schmuggelfahrten unternehmen. Dank 3D-Kartenunterstützung sind in Echtzeit berechnete Lichteffekte zu bewundern, Transparenzen sehen ebenfalls hübsch aus. Bevor Ihr jedoch zu Schiffszwieback und Rum greift, müßt Ihr Euch noch bis zum November gedulden. *mash*

Overboard!
Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Erscheinung geplant: Oktober 97
Internet: http://www.psygnosis.com

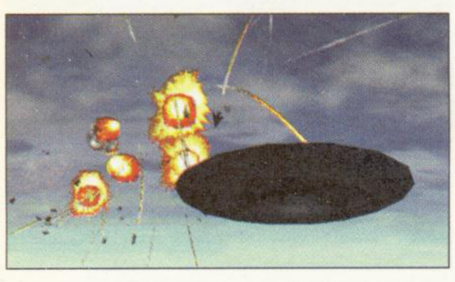


Eine starke Truppe!



Flying Saucer

Das Eutiner Softwarehaus vertreibt nun die Titel des Designerteams Postlinear Entertainment. Ihr Erstling ist eine UFO-Flugsimulation. In der Rolle von Boone, dessen Freundin Emily von Außerirdischen gekidnappt wurde, kommt Ihr einer Verschwörung auf die Spur, die intergalaktische Ausmaße annimmt. Kernstück sind natürlich die 22 Missionen, in denen Ihr Euch mit einer typischen fliegenden Untertasse mit Erdenbewohnern, sprich F-22, Panzer und „Apaches" sowie bösen Aliens bekämpfen müßt. Auch für Unbekannte Flug-Objekte eher typische Aktionen wie das Entführen von Personen sind zu absolvieren. Neben einigen Sorten Strahlenwaffen verfügen die



Eure fliegende Untertasse ist recht kampfkräftig



Die Zwischensequenzen im Zeichentrick-Stil führen die Story fort

Extraterrestrischen über zielsuchende Raketen. Das Ganze ist in Zwischensequenzen Marke „Baphomet's Fluch" oder „Wetlands" eingebettet – Comic-Fans können sich also schon mal freuen. Aber auch für die Hardware-Freaks unter Euch wird einiges geboten, denn auf 3Dfx-Karten zeigt sich „Flying Saucer" in schönstem HiColor-Gewand mit gefilterten Texturen. Wer also schon immer geglaubt hat, Area 51 existiere wirklich, findet ab Okober zumindest auf seinem PC dafür eine Bestätigung. *mash*

Flying Saucer
Genre: UFO-Simulation
Hersteller: Postlinear Ent./Software 2000
Erscheinung geplant: Oktober 97
Internet: http://www.software2000.de

Dungeon Keeper Missions-CD

Dungeon Keeper und kein Ende: Nachdem gerade die deutsche Version des Megaknallers auf den Markt gekommen ist, entwerfen die Designer bereits Zusatzmissionen – auch ohne Peter Molyneux. Sowohl Singleplayer- wie auch Mehrspieleraufträge werden auf der CD enthalten sein, zudem gibt es neue Kreaturen. Ob das wohl Horny gefallen wird? Außerdem planen die Ochsenfrösche neue Features; woraus diese nun bestehen, wollten sie jedoch noch nicht verraten. Spätestens zur Weihnachtszeit könnt Ihr diese selbst ausprobieren, bis dahin müssen wir wohl noch mit den „normalen" Leveln vorlieb nehmen. *mash*

Dungeon Keeper Missions-CD
Genre: Strategie/RPG
Hersteller: Bullfrog/EA
Erscheinung geplant: Weihnachten 97
Internet: http://www.bullfrog.co.uk
http://www.ea.com

John Sinclair goes PC

Der Hauptdarsteller der wohl erfolgreichsten deutschen Gruselserie jagt noch vor Ende des Jahres auch über Eure Monitore Dämonen. Zusammen mit seinen Freunden Bill Conolly und „Pfannkuchengesicht" Suko sind Abenteuer an vier verschiedenen Schauplätzen zu bestehen. Das Gameplay setzt sich aus Renderadventure-Sequenzen mit 3D-Shootereinlagen zusammen, in denen Verschieberätsel gelöst sowie Vampire und andere Unholde mit der Silberkugel-Beretta oder dem berühmten silbernen Kreuz erledigt werden. In den Abenteuerabschnitten bietet bitlab 360°-Rundumsichten in HiColor, die Auflösung hat das exotische Format 640 x 350 Pixel. Wie sich das Ganze dann nun spielt, erfahrt Ihr im November. *mash*



360-Grad-Rundumsichten im Adventure-Teil

John Sinclair - Evil attacks
Genre: Genre-Mix
Hersteller: bitlab GmbH
Erscheinung geplant: November 97
Internet: http://www.sinclair.de

Turok: Dinosaur Hunter

Kaum ist bekannt, daß „Shadows of the Empire" vom N64 auf den PC portiert wird, kündigt sich auch schon mit „Turok" die nächste Umsetzung an. Wie gehabt rennt Ihr durch acht großangelegte Level auf der Suche nach ebensovielen Einzelteilen eines Gerätes, um zu verhindern, daß eine böse Macht in unser Universum durch ein Loch im Raum-Zeit-Gefüge einbricht. So tigert unser Held durch das Gelände und beschäftigt sich mit Gegnern wie bionischen Sauriern mit 14 verschiedenen Waffen, etwa Schrotflinten und Impulsgewehren. Zunächst erscheint eine 3Dfx-native Version, andere Chipsätze wie Verité und PowerVR werden ebenfalls bedacht. *mash*

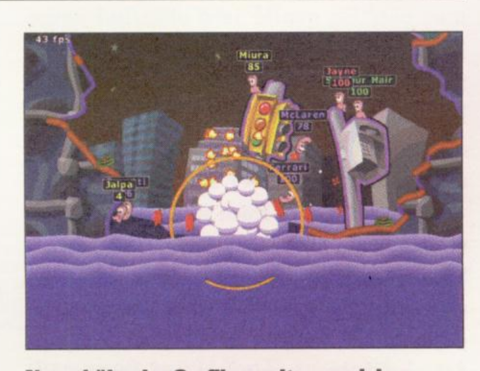


An Gegnern trefft Ihr zum Beispiel auf dieses Skelett

Turok: Dinosaur Hunter
Genre: 3D-Shooter
Hersteller: Acclaim
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: http://www.acclaimnation.com

Worms 2

Wurmfanatiker aufgepaßt: Ab Oktober könnt Ihr bei „Worms 2" wieder erbitterte Kriege ausfechten und so richtig schön gemein sein. Team 17 verspricht jedenfalls ein verbessertes Gameplay und eine noch niedlichere Grafik. 60 verschiedene Waffen, neue Charaktere, sage und schreibe vier Millionen Level und umfangreiche Editiermöglichkeiten sollen den Nachfolger auszeichnen. Außerdem kann man sich mit bis zu acht Spielern übers Netzwerk oder im Internet bekämpfen. Ganz harte Burschen haben obendrein die Möglichkeit, den „Hot-Seat-Modus" zu wählen und gegen 17 Kontrahenten gleichzeitig anzutreten. *cis*



Neue hübsche Grafiken, altes geniales Spielprinzip

Worms 2
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Team 17
Erscheinung geplant: Oktober 97
Internet: http://www.microprose.com

Command & Conquer-Wettbewerb

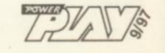
Auch der Command & Conquer-Wettbewerb aus der Ausgabe 6/97 ist beendet. Der Hauptpreis, ein Set aus **C&C-Jacke, Rucksack, Mütze und der Missions-CD „Gegenangriff"** geht an
Manuel Schuhbauer aus Bogen.
Eine **C&C-Jacke und ein „Gegenangriff"** erhält
Thomas Yahl aus Berlin.
Und einen **C&C-Rucksack samt dem „Gegenangriff"** bekommen
Felix v. Hünersdorf aus Tückelhausen
Jochen Atterer aus Köln
Helge Posner aus Herzberg
Daniel Kopfnagel aus Bautzen
Julian Heißler aus Hannover
David Planner aus Igensdorf
Anton Cernjavic aus Grevenbroich
Arndt Schulze aus Friesoythe

Die restlichen Gewinner können wir hier aus Platzgründen leider nicht abdrucken, Sie werden aber in jedem Fall schriftlich benachrichtigt. Wir beglückwünschen alle von Fortuna begünstigten Teilnehmer und bedanken uns beim deutschen Vertrieb Virgin für die Preise und die gute Zusammenarbeit.





„Worms 2" bietet weitere Charaktere und satte vier Millionen Level



Neue Simulationen von Jane's

Andy Hollis hat bei Jane's Combat Simulations momentan alle Hände voll zu tun. Sein nächster Streich wird „Longbow 2", dessen Vorab-Versionen auf der E3 schon einen hervorragenden Eindruck machten. Der „Gunship"-Schöpfer integrierte einen dynamischen Kampagnengenerator – so wird es zwar ähnliche, aber nie genau die gleichen Einsätze geben. Wie im Vorgänger wird dabei Datenmaterial der „Jane's"-Gruppe benutzt, weswegen die Missionen auf tatsächlichen Vorfällen basieren. Die Grafik-Engine wurde komplett überarbeitet, wie Ihr auf den Screenshots sehen könnt, 3D-Grafikkarten werden ausgereizt und zeigen hübsche Lichteffekte. Außerdem dürfen jetzt bis zu acht Piloten an einem Spiel teilnehmen, sowohl gegen- als auch miteinander.

Das zweite Programm des ehemaligen MicroProse-Designers beschäftigt sich mit dem momentanen Arbeitspferd der US Air Force, der F-15. Hier kann Hollis seine Erfahrung aus der „Strike Eagle"-Reihe einbringen. Auch hier verwöhnt Euch das Spiel mit HiColor-Beschleunigeroptik, ein Netzwerkmodus wird ebenfalls eingebaut und 2,5 Millionen Quadratmeilen Kampfgebiet dürfte für Abwechslung sorgen. Mit dem Befehlsmodus, in dem Ihr nicht nur Eurer eigenen Staffel Kommandos geben könnt, bauen die Programmierer ein Strategieelement ein. Und mit dem Missionbuilder generiert Ihr eigene Aufträge. *mash*

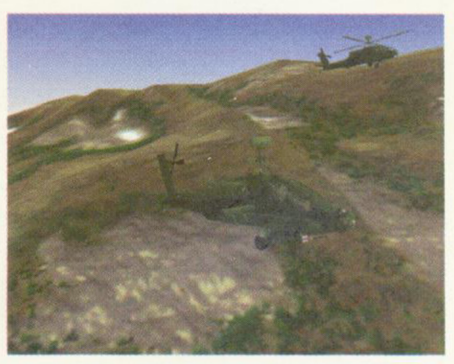


Fliegt jetzt bei Jane's: Die F-15

Longbow 2
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97
F-15
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98
Genre: Simulation
Hersteller: Jane's Combat Simulations/EA
Internet: http://www.janes.ea.com



Dies ist keine Zwischensequenz, sondern ein Bild aus dem tatsächlichen Spiel



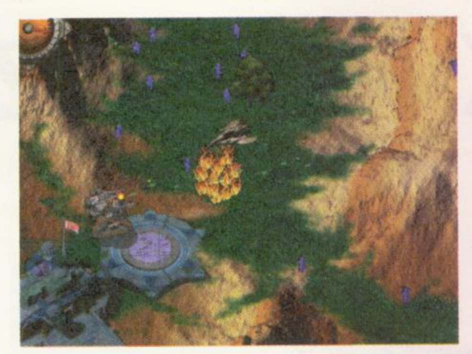
Zwei „Longbows" auf Patrouillie; achtet auf die Texturenfilterung am Boden

TopWare

Nach seinem Verkaufserfolg „Earth 2140“ veröffentlicht das Mannheimer Softwarehaus außer „Jack Orlando“ (s.a. unser Preview in dieser Ausgabe) noch vor Weihnachten fünf weitere Titel: In „Emergency“ übernehmt Ihr die Leitung eines Rettungsteams und schickt Polizei, Feuerwehr und Sanitäter an Unfallstellen. In einer Isometrie-Ansicht sind von „normalen“ Unfällen bis hin zu Waldbränden oder Demonstrationen gegen Atommülltransporte Krisen zu meistern. Dazu stehen Euch über 20 Vehikel wie Krankenwagen, Hubschrauber oder Wasserwerfer zur Verfügung. Weitaus lustiger geht es bei dem Hüpf-und-Spring-Spiel „Freddy“ zu, bei dem der namensgebende Protagonist sich gegen eine außerirdische Invasion wehren muß. Das ist besonders problematisch, da ihn die Aliens in ein fünf Zentimeter großes Rendermännchen verwandeln.

Ein Maschinenaufstand in der Zukunft stellt bei „Devastator“ die Frage, ob es wirklich gut ist, bessere Rechner als momentane Pentium-Geräte zu bauen. In 18 Missionen dürft Ihr dieses Problem wieder einrenken, wobei Ihr Euch an HiColor-Grafiken ergötzen könnt. Ebenfalls recht actionlastig wird „Thunderbird“ ausfallen, eine Helikopter-Simulation mit Voxel-Grafik. Auch hier dürft Ihr 65 000 Farben in Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixeln erwarten. Last but not least wäre da dieses Jahr noch „Alien Assault“, ein 2D-Ballerspiel in alter Side-Scroller-Tradition. Bis zu sechs Parallax-Ebenen und 16 Bit Farbtiefe sollen das Programm von Genre-Kollegen abheben.

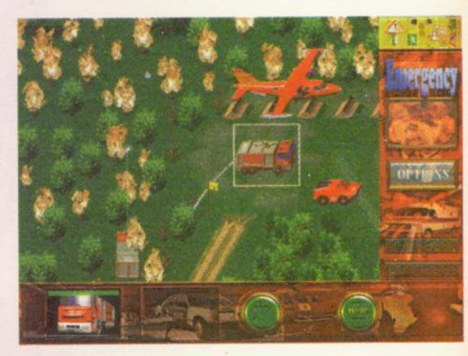
Erst im nächsten Jahr veröffentlicht TopWare „The Show“, ein Isometrie-Actionspektakel, das auf einer brutalen Gameshow in der Zukunft basiert – „Running Man“ grüßt zurück. Der bekannte Schauspieler und Entertainer Ron Williams ist als Moderator zu sehen, für die Musik sorgt Starkomponist Harold Faltermeyer. Bis zu drei Kandidaten kämpfen im Netz um den Sieg, ansonsten stehen zwei Computer-Gegner zur Verfügung. So könnt Ihr dann Roboter und Fahrzeuge bauen, um möglichst schnell zum Sendezentrum zu gelangen und den satten Gewinn von 25 Millionen Dollar einzustreichen. *mash*



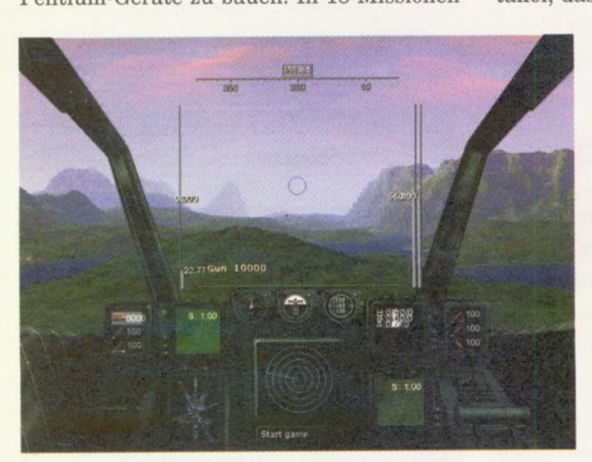
Isometrie-Action: Devastator



Seitenscroller in Hi-Color: Alien Assault



Hier müßt Ihr einen Waldbrand löschen



Ballern im Voxel-Space: Thunderbird

Emergency
Genre: Simulation
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Freddy
Jump'n'Run
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97
Devastator
Genre: Action
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97
Thunderbird
Genre: Simulation
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Alien Assault
Genre: Action
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Hersteller: TopWare
Internet: http://www.topware.com

VERMISCHTES

• Topware veröffentlicht Ende Juli zu „Earth 2140“ eine Zusatz-CD mit dem Namen **„Earth – Mission Pack 1“**. Darin werden neben einem Mauspad und einem Schwierigkeitsgrad-Patch jeweils 25 neue Aufträge für beide Seiten sowie 20 Netzwerkeinsätze enthalten sein. Preis: 30 Mark

• Noch einmal **Topware:** Als einer der ersten Publisher benutzen die Mannheimer DVDs. Erstes Objekt soll die Compilation „Gold 3“ sein, wobei die 10 CDs der „normalen“ Version auf eine DVD gepreßt werden – für weiterhin 50 Mark.

• Das in den letzten News kurz vorgestellte Action-Adventure **„Montezuma's Revenge“** (von uns irrtümlicherweise als „Montezuma's Return“ betitelt) wird in Deutschland von Software 2000 vertrieben.

• ...weitere aktuelle News findet Ihr auf unserer Homepage **http://www.magnamedia.de/powplay**



„Montezuma's Revenge“: Ein kommendes Highlight für Action-Fans?


FOOTBALL IS COMING HOME.
DER BALL
ist rund.
SEGA PC
SEGA WORLDWIDE SOCCER PC
Brillante Spieler-Animation!
Deutscher Live-Kommentar!
2-0
Euer
- Thomas Hässler -
SEGA
Worldwide
Soccer PC.
„Einfach das beste
Fussballspiel
für deinen PC.“
SEGA PC

Infernalisches Trio von PIE

Gleich an drei Titeln wird bei Playmates Interactive gewerkelt: „Adrenix" ist ein Actionspiel für Windows 95, bei dem Ihr Euch den Weg durch 20 Level und mehrere Bonusrunden freischießen müßt. Dazu stehen Waffen wie zielsuchende Raketen oder Mini-Atombomben zur Verfügung. Steht Euch der Sinn nach menschlichen Gegnern, sucht Ihr, falls Ihr kein Netzwerk habt, im Internet nach Spielwilligen für diesen „Descent"-Klon.

„Alien Earth" soll dagegen Action-, Adventure- und Rollenspielelemente miteinander verbinden. Die Handlung ist wieder einmal nach der atomaren Katastrophe angesiedelt. Eine Multiplayer-Option, Dutzende von Levels und über 100 Schauplätze werden bei diesem Genre-Mix für Abwechslung sorgen.

Als Pilot der Alliierten müßt Ihr in „D-Day 99" in einem Helikopter Marke „Apache A-64" Platz nehmen und im 2. Weltkrieg die Nazis besiegen. Falls dieser Shooter einen ähnlichen Unterhaltungswert besitzt, wie der dazugehörige, reißerische Promo-Trailer, sollte man nach diesem Titel unbedingt Ausschau halten. *cis*

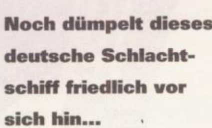
Zünftige Ballereien: Adrenix





Dialoge werden eingeblendet: Alien Earth





Noch dümpelt dieses deutsche Schlachtschiff friedlich vor sich hin...



Alien Earth
Genre: Adventure
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98
Adrenix
Genre: Action
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98
D-Day 99
Genre: Action
Erscheinung geplant: September 97
Hersteller: Playmates Interactive Ent.

Tennis Manager

Neues von den „Wet"-Machern: In der im Herbst erscheinenden Wirtschaftssimulation steht diesmal nicht der Sex vor laufender Kamera, sondern der weiße Sport im Vordergrund. Doch keine Bange: Die Programmierer bleiben ihrem Genre treu, einen Ausflug in die Sportsimulation wagte das Team dabei nicht. Als Manager eines frischen Tennis-Talents dürft Ihr entweder Euren Schützling auf die Nummer Eins der Weltrangliste hieven oder einfach nur Kohle scheffeln – Peter Graf läßt grüßen. Auch vor Skandalen scheuten die Macher nicht zurück, so werden Steuerfahndung und Dopingkontrolle zu unangenehmen Randerscheinungen. Natürlich geht es aber auch ums Tennis: Alle wichtigen Turniere können bestritten werden. Auf Wunsch lassen sich dazu alle Spiele höchstpersönlich in einer Art Ping Pong bestreiten – über Modem sogar gegen einen menschlichen Racketschwinger. Die Menüs des Windows-95-Programms sind in Hi-Color gehalten, dank eines Editors werdet Ihr auch die realen Spielernamen eingeben können. *mash*



Investieren wir nun in einen schicken Wagen oder ein gemütliches Eigenheim?



Der Sport ist zweitrangig, Hauptsache die Kasse stimmt

Tennis Manager
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: New Generation Software
Erscheinung geplant: Oktober 97

D-Info 97

Die wohl meistverkaufte CD-Softwarereihe dürfte die „D-Info"-Serie sein, die nun in der vierten Auflage erscheint. Die 97er-Fassung zeigt 38 Millionen Einträge, davon fünf Millionen aus geschäftlichem Umfeld sowie 500 000 Mobiltelefonnummern. Jetzt können mehrere Einträge gleichzeitig markiert werden, außerdem wurde die Software an Windows 95 bzw. NT angepaßt und nutzt daher die Möglichkeiten dieser Betriebssysteme. Weiterhin gibt es erweiterte Suchfunktionen, mit deren Filtern Ihr z.B. Straßen heraussuchen könnt. Dazu lassen sich Dateien im HTML-Format speichern. Die Menüs sehen etwas netter aus, Musik wurde implementiert und die aktualisierten Daten erstrahlen in neuem Gewand. Für 50 Mark erhaltet Ihr also wieder jede Menge Infos. *mash*

D-Info 97
Genre: Telefondatenbank
Hersteller: TopWare
Preis: 50 Mark
Internet: http://www.d-info.de
http://www.topware.com

PP ONLINE

Wer einen Netzzugang hat, kommt an unseren Webquarters nicht vorbei – mit täglichem Ticker, News und Links!

Power Play Ticker

Jeden Werktag bereitet Euch die Redaktion die neusten Meldungen aus der Spieleszene auf und informiert Euch über alles Interessante. Unser Power Ticker ist übrigens schon mehrfach ausgezeichnet worden!

http://www.magnamedia.de/powplay
zu pponline:Der Power Ticker: Eure Quelle für tägliche Spielnews



Jeden Tag aktuellste Neuigkeiten direkt aus der Redaktion: Der „Power Ticker"



MagnaMedia-Homepage

Auf der Hauptseite des MagnaMedia-Verlages findet Ihr neben weiteren aktuellen Links auch interessante Nachrichten aus der Computer-Branche sowie die Seiten der restlichen Publikationen aus dem Hause.

http://www.magnamedia.de

Compuserve & T-Online

Unsere Foren in den Online-Diensten werden ständig aktualisiert und bieten Euch tolle Downloads und Diskussionsmöglichkeiten. In Deuspiel findet Ihr z.B. einen Missionseditor zu „X-Wing vs. TIE Fighter".

Compuserve: Go DEUSPIEL und DEUACTION
T-Online: Powerplay#



MAGNA MEDIA Site Map Power Play PCgo! Markt&Technik Amiga Computer Reseller News Design&Elektronik 64er

Die Online-Spiele des Monats:

Einmal „Boxen" á la Mike Tyson? Dank zweier Websites nicht mehr nur ein Traum mehr! Die offizielle Site läßt Euch in die Boxhandschuhe schlüpfen. Leider sind allerdings nicht Tyson und Holyfield die Helden des Spiels, sondern zwei Zeichentrick-Athleten namens Bob und Weave. Aber über eine kostenlose Boxrunde kann man sich nicht beschweren. Mike „Kannibale" Tyson selbst wurde zum Thema eines Pacman-Klones. In „Loberunner" (Lobe = Ohrläppchen) müßt Ihr Dollarscheine sammeln und den bösen Don Kings entkommen. Als Wundermittel zum Promoter-"Fressen" dienen angeknabberte Ohrläppchen. Für beide Spiele benötigt Ihr übrigens das Shockwave-PlugIn, die nächsten beiden Spiele sind Java Applets.

Die Scherzkekse von der NASA haben einen Ableger des Spieleklassikers „Lunar Lander" programmiert. „Mars Lander" ist trotz des simplen Gravitationspielprinzips höchst gelungen, nur fragen wir uns: Wurde so die Pathfinder-Mission simuliert?

„Super Puzzle Fighter the Online Game" ist zwar nur ein Demo, als solches aber vorzüglich für ein Spielchen zwischendurch geeignet. Und wenn es Euch gefällt, könnt Ihr Euch ja immer noch die „Offline"-Ausgabe zulegen.

http://holyfieldtyson.com
http://showcase.digiplanet.com/lobe2.html
http://observe.ivv.nasa.gov/nasa/fun/mars/mars.html
http://game.capcom.com



Der Beißer wird durch den Kakao gezogen: Tyson als Pacman



Der etwas andere „Pfadfinder": Mars Lander

Power Play Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Ab sofort kann jeder von Euch in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Ein Megabyte an Platz steht zu Eurer freien Verfügung, Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten und alles weitere findet Ihr unter

http://www.magnamedia.de/powplay/leser



Das Forum für Eure kostenlosen Spielesites

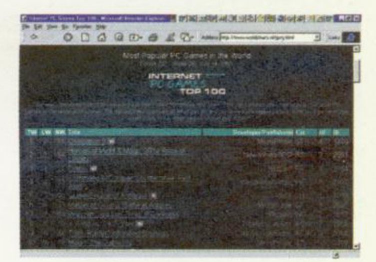


Deine Stimme zählt!

Alle paar Jahre Helmut und Konsorten wählen, will eh kaum einer mehr, für Greenpeace darf man noch nicht votieren, aber hier könnt Ihr hemmungslos Eure Meinung kundtun. In den Worldcharts wird per Internet abgestimmt, wahlweise per Formular im World Wide Web oder schlichter per eMail. Noch wird diese dortige Hitliste für PC Spiele nicht neben den Mediacontrol-Tabellen ausgehängt, aber als Meinungsmacher scheint sie bereits Gewicht zu haben. In der Werbe-EMail wird bereits ein gewisser Colin von Electronic Arts mit „We use the chart to gauge the type of games people are interested in." zitiert, während ein id-Software-Mitarbeiter namens John „Yes, I am very interested in continuing to receive the weekly Top 100 list." zum besten gab. Die geschätzen 100 000 User geben scheinbar ziemlich genau wieder, was die PC-Spieler weltweit am liebsten zocken.

In dem ausgefeilten System haben uralte Titel und Fans, die mehrfach die gleiche Mail schicken, keine Chance. Macht mit, damit die Sache noch repräsentativer wird! *Max Magenauer*

http://www.worldcharts.nl
pcgames@worldcharts.nl



Die Weltcharts für PC-Spiele: Eure Meinung ist gefragt

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• AOL hat die Version 3.0 für Windows 95 ausgeliefert. Mit ihr laufen nun (dank eingebauter 32-Bit-Winsock) auch externe Spiele wie „Diablo" über Battle.Net nun einwandfrei. Aus Deutschland sind jetzt aber die internen Online-Spiele mit keiner AOL-Version erreichbar, weil diese in den USA nur mit Aufpreis verfügbar sind. Hierzulande sollen sie aber nicht mehr kosten als die eh schon recht teure AOL-Benutzung.
http://www.germany.aol.com

• T-Online hat da schon ganz andere Probleme, da anscheinend jeder die neue Decodersoftware 2.0 sofort installiert. Zwar sind die Leitungen nun schnell, aber die Einwahlknoten waren vor allem in den Großstädten überlastet. Falls Ihr immer noch Ärger habt, ruft einfach 0130-0190 (zur Zeit auch überlastet!), faxt an 0731-1784565 oder schickt eine eMail: hotline@t-online.de (falls Ihr noch einen anderen Provider habt).
http://www.t-online.de

• Wer sagt, daß man mit dem Internet kein Geld verdienen kann? Eine texanische Firma hat für läppische 150 000 Dollar die Adresse business.com gekauft. Der vorherige Besitzer Business Systems International of London hat die URL vor vier Jahren umsonst erstanden.
http://www.business.com

• Gremlin und Sega haben Ihre Web-Dependancen überarbeitet, die 500 Seiten der Saturn-Jünger sind jetzt definitiv PC-lastiger.
http://www.gremlin.co.uk
http://www.sega.com

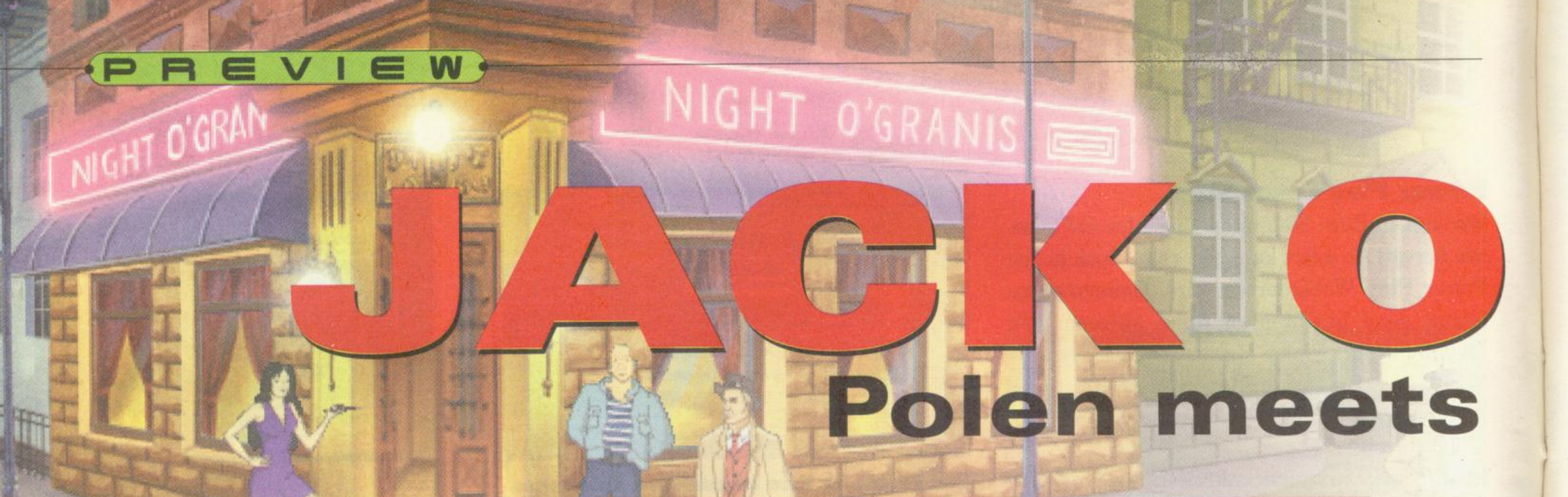
• Sony macht „Ultima Online" Konkurrenz. Der Website zum Online-Rollenspiel „Everquest" ist bereits betretbar, die ersten Bilder sehen sehr gut aus. Leider wird der erste Beta-Test im Herbst nicht öffentlich sein.
http://www.everquest.com

• Kaum war obiges Rollenspiel angekündigt, kündigte Origin die Versendung der 50 000 Beta-CDs an alle registrierten Tester an. Das wurde auch Zeit: Wütende Hacker hatten kurz zuvor den UO-Site verwüstet. Übrigens hat die größte deutsche Fan-Gilde ihren Sitz im Allgäu, bis jetzt sind 90 Britannianer beigetreten.
http://www.ultimaonline.com
http://home.allgaeu.org/monterrra/dc.htm

Für alle Kienzles und Hausers wurde eine Frage-und-Antwort-Seite speziell für Spiele eingerichtet. Auch wenn das Angebot etwas konsolenlastig ist und nicht zu jedem Titel die „Frequently asked questions" beantwortet werden, lohnt sich auf alle Fälle ein Blick hinein.
http://www.gamefaqs.com

Auskunft über Telefon-Nummern gibt's jetzt auch im Internet,
http://www.teleauskunft1188.de

Wer selbst im Urlaub nicht ohne elektronische Post auskommt, sollte mal den Service von Hotmail, IName und Bigfoot ausprobieren. Hier kann man kostenlos eine permanente eMail-Adresse beantragen und diese überall abrufen. Auch eine Idee für Studenten oder alle anderen, deren Adresse sich irgendwann mal ändern wird. Der digitale Nachsende-Antrag von IName ist sogar in einer Deluxe-Variante erhältlich, wo drei Namen (z.B. catlover.com oder soon.com) gewählt werden können und 15 Dollar im Jahr kosten.
http://www.hotmail.com
http://www.iname.com
http://www.bigfoot.com



JACK O

Polen meets

Topwares zweite In-House-Produktion läßt den „Film Noir" wieder auferstehen – als Adventure



In Gesprächen werden die handelnden Personen in Großaufnahmen präsentiert



Jack bekommt Ärger...

Der Ort: Eine amerikanische Großstadt. Die Zeit: Die dreißiger Jahre kurz nach Ende der Prohibition. Der Alkohol fließt wieder durch die durstigen Kehlen der hart arbeitenden Bevölkerung und die Geschäfte laufen schlecht für „Privat Eye" Jack Orlando. Die glorreichen Tage, in denen unser Held die Titelseiten der Gazetten und die Zellen des örtlichen Gefängnisses füllte, sind längst vorbei. Wie jeder gute Detektiv in einer solchen Lebenslage ergibt er sich dem Suff: Frustriert und abgehalftert zieht Jack nächtens durch die Kneipen der City, hängt Erinnerungen nach und ertränkt seine Sorgen in billigem Schnaps. So schlägt Orlando sich die Zeit um die Ohren, bis er eines nachts bei einer seiner traditionellen Whiskey-Vernichtungsorgien jäh durch einen Schlag auf den Hinterkopf unterbrochen wird. Als er am nächsten Morgen mit Brummschädel in einer düsteren Gasse aufwacht, muß er feststellen, daß der Kater nicht sein schlimmstes Problem an diesem Tag sein wird. Zwei Cops wecken Ihn unsanft und legen ihm prompt Handschellen an,

Orlandos Büro: Von der Skizze...

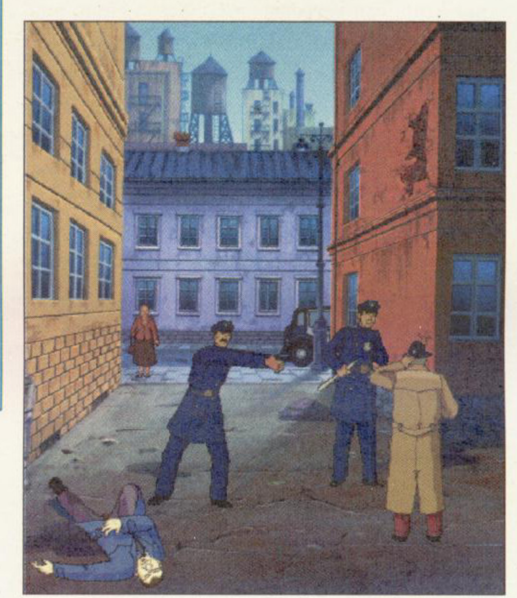


...zum fertig colorierten Screen

RLANDO

Humphrey Bogart

da er dummerweise direkt neben einer frischen Leiche seinen Rausch ausgeschlafen hat. Zum Glück für Jack taucht Inspektor Rogers – ein Freund aus besseren Zeiten – am Tatort auf und gewährt ihm 48 Stunden, um den Schuldigen ausfindig zu machen und seinen Namen vom Mordverdacht reinzuwaschen. An dieser Stelle legen die Entwickler Orlandos Schicksal in die Hände des geneigten Spielers, der sich durch vier Episoden und mehr als 200 Locations puzzeln muß, um die Ehre des versoffenen Detektivs wieder herzustellen und in den Genuß des Abspanns zu kommen. Zur Steuerung des Helden greift Topware auf ein Multicursor-System à la „Full Throttle" zurück, das jedoch ohne „intelligenten" Mauszeiger auskommen muß. Jack und mehr als 80 Computer-Charaktere sind allesamt in feinster Trickfilmmanier gezeichnet und animiert und bewegen sich durch die namenlose Hafenstadt, die ebenfalls aus handgezeichneten Hintergründen besteht. Für die musikalische Untermalung des Film-Noir-Cartoons gewann Topware übrigens den deutschen Filmkomponisten Harold **Faltermeyer,** dessen professioneller Soundtrack die Stimmung der dreißiger Jahre perfekt rüberbringt. Wie üblich tönen sämtliche Dialoge in glasklarer Sprachausgabe aus den Lautsprechern, wobei jedoch der erste Voice-Cast nicht zu Topwares Zufriedenheit ausfiel. Aus diesem Grund verzögerte sich übrigens auch die Veröffentlichung des Adventures, da mehr als die Hälfte der ursprünglichen Sprecher ausgetauscht werden mußten. Jacks stimmliches alter Ego hingegen überzeugt auf Anhieb, kein Wunder handelt es sich hierbei doch um Reent Reims den deutschen Synchronsprecher von Don Johnson. Die Gespräche mit anderen Charakteren laufen ähnlich wie schon in EAs Klassiker „Sherlock Holmes" ab: Sprecht Ihr eine Figur an, erscheinen Close ups von Jack und seinem Gesprächspartner am oberen Bildrand, während Ihr aus

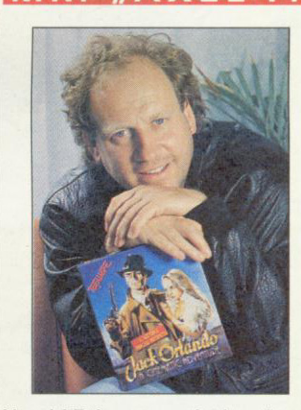


Jack unter Mordverdacht. Die fleißigen Polizisten bedrohen unseren stark verkaterten Helden.

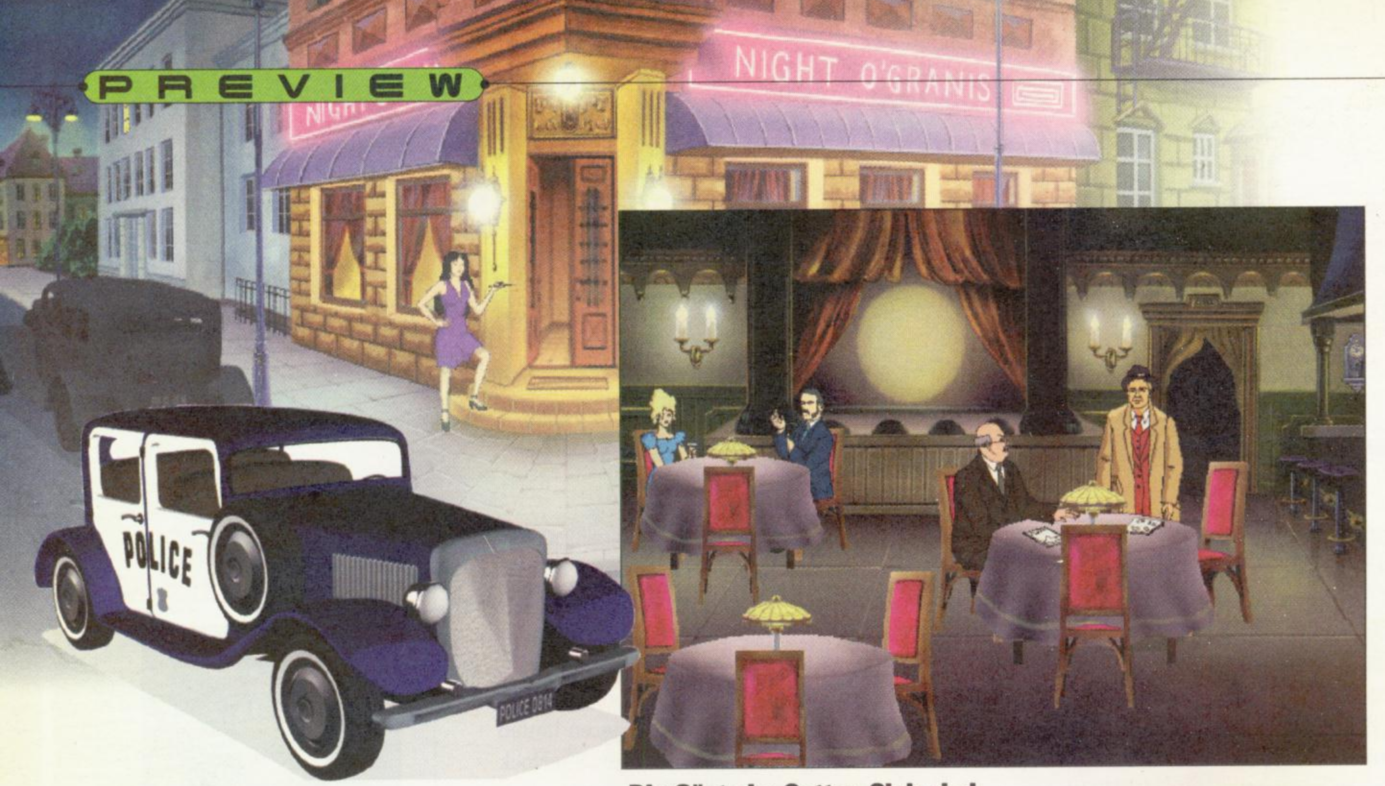


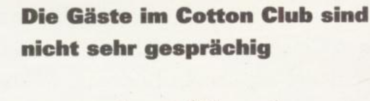
Audienz beim Don. Im Verlauf der Handlung legt sich Orlando auch mit dem örtlichen Gangster-Syndikat an.

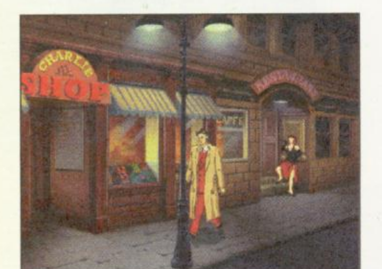
MR. „AXEL F."

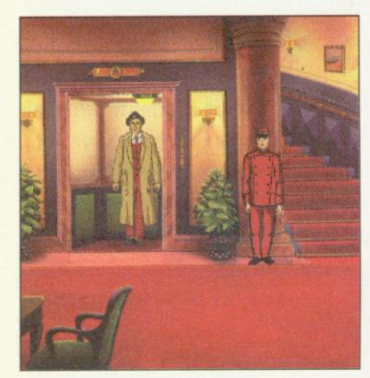


Harold Faltermeyer ist bereits seit über 30 Jahren im Musikgeschäft und hat durch zahlreiche Erfolge als Komponist und Produzent internationalen Ruhm erlangt. Schon im Kindesalter wurde er mit der Musik vertraut gemacht und ist ihr seitdem treu geblieben. Während seines Studiums an der Musikhochschule arbeitete er mit Stars wie Konstantin Wecker und Hildegard Knef zusammen und gründete 1976 den Kilauea Musikverlag. Die Zusammenarbeit mit Giorgio Moroder führte ihn in die Studios, in denen er Stars wie Donna Summer und Laura Branigan produzierte. Neben seiner Arbeit als Produzent ist Harold Faltermeyer besonders für seine Kompositionen aus dem Filmmusikbereich bekannt. Zu den zahlreichen Hits zählen unter anderem Titel aus: „Beverly Hills Cop", „Top Gun" und „Running Man". Faltermeyer hat Amerika inzwischen den Rücken gekehrt und agiert nun von seinem Heimatland Deutschland aus.




Die Gäste im Cotton Club sind nicht sehr gesprächig


Damen des horizontalen Gewerbes trefft Ihr häufiger


Menschen im Hotel....

einer Fülle von vorgegebenen Sätzen einen aussucht und so den Dialog in die vermeintlich korrekte Richtung lenkt. Obwohl Topwares zweite Eigenproduktion (fast) ausschließlich in Polen entstand, kann sich die Liste der Mitarbeiter durchaus sehen lassen: Die Zeichner und Animateure stammen zumeist aus renommierten Trickstudios mit Hollywood-Erfahrung, und mit Harold Faltermeyer verpflichtete man einen der bekanntesten Komponisten der (Film-) Welt. Auch spielerisch gibt es keinen Grund zu meckern: Das Programm bietet mit seinen vier Kapiteln und stets logischen Puzzles Adventurespaß der gehobenen Klasse. Laut Hersteller sollen auch geübte Rätselknacker erst nach einer Woche intensiven Spiels zum Abspann gelangen. Obwohl die polnischen Entwickler zur Zeit noch


Jack im Gespräch mit Inspektor Rogers

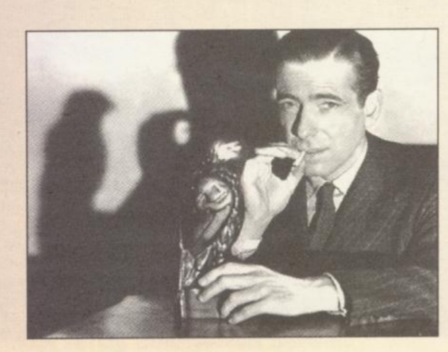
mit der Implementierung der neuen Sprecher-Stimmen beschäftigt sind, versprach Topware den angekündigten Erscheinungstermin im September einzuhalten: Schaun´ mer mal... *sg*

Jack Orlando
Genre
Adventure
Hersteller
Topware
Erscheinung geplant
September '97

FILM NOIR



Amerikanisches Filmgenre der 40er und frühen 50er Jahre. Diese Werke spielten zumeist in düsteren urbanen Settings, bevölkert von harten Gangstern, leichten Mädchen und anderem lichtscheuen Gesindel. Die Helden der schwarzen Serie sind zumeist zynische, desillusionierte Einzelgänger, die sich in ihren Methoden und Verhaltensweisen nur wenig von den Gangstern unterscheiden. Das Paradebeispiel für diese Art von Protagonist ist Raymond Chandlers Private Eye „Philip Marlowe", dem Humphrey Bogart in „The Big Sleep" (1946) seine Knittervisage lieh. Der schnodderige Detektiv wurde zum Vorbild einer ganzen Generation von filmischen Anti-Helden. Klassiker des Genres sind unter anderem: „Der Malteser Falke" (1941), „Gangster in Key Largo" (1948) und „To have and have not" (1944). Zu den Stars des Film Noir gehören: Lauren Bacall, Bette Davis, Alan Ladd, James Cagney und natürlich Humphrey Bogart, dessen einmalige Verkörperung des „Tough Guy" das Genre nachhaltig prägte.




DARK COLONY
ECHTZEIT-STRATEGIE UND
ACTION AUS EINER ANDEREN WELT.
KOLONISIERUNG
SEPTEMBER
1997
KOLONISIERUNG
SIE SIND UNTER UNS.
UND AB SEPTEMBER TRETEN SIE
UNS GEGENÜBER...
DARK COLONY
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH
Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved.Distributed by Acclaim. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

OUTPOST 2

Rebellion der Kolonien

Mit „Outpost 2“ will Sierra die zwiespältigen Erinnerungen an den halbgaren Vorgänger aus dem Gedächtnis wischen



Heutige Wettervorhersage:Tieffliegende Meteore

Echtzeit-Kämpfe sorgen bei „Outpost 2“ für erhöten Adrenalienpegel



Lavamassen vernichten die Kolonie



Gegenüber dem Vorgänger bietet „Outpost 2“ doppelt so viele Gebäude und Vehikel

> **Outpost 2**
> Genre
> **Echtzeit-Strategie**
> Hersteller
> **Sierra**
> Erscheinung geplant
> **November '97**

Zur Erinnerung: „Outpost“ erntete seinerzeit in der Power Play nur eine schlappe 55%-Wertung. Angekündigte, aber bei der Erstauslieferung letztendlich fehlende Features und ein wenig aussagekräftiges „Handbuch“ stimmten die Tester damals nicht gerade wohlwollend.

Von diesen Krankheiten soll der Nachfolger verschont bleiben und überdies mit einer ganzen Reihe von Verbesserungen aufwarten. Die gravierendste Veränderung betrifft dabei den Handlungsablauf. Wurden im ersten Teil rundenweise Entscheidungen getroffen, die das Spielgeschehen beeinflußten, laufen bei „Outpost 2: Rebellion der Kolonien“ alle Aktionen in Echtzeit ab. Bei der obersten Direktive ist jedoch alles beim alten geblieben: Ihr müßt ein Raumschiff bauen, um Eure Kolonie durch rechtzeitige Evakuierung vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Dieses Ziel kann nur durch vorheriges Forschen erreicht werden. Neben unterschiedlichen **Witterungsverhältnissen** gefährden diesmal zusätzlich feindlich gesonnene Mitbewohner des Planeten Euer Vohaben.

Auch die optische Präsentation unterziehen die Entwickler gegenüber dem Vorgänger einem Facelifting. Die Grafik der als reine Windows 95/NT konzipierten Applikation erstrahlt in 65 536 Farben und versucht mit über 50 000 integrierten Animationsphasen zu beeindrucken. Als bemerkenswerter Effekt wurde außerdem der Wechsel zwischen Tages- und Nachtzeit integriert, was sich direkt auf die Aufgaben auswirken soll, die man zu diesem Zeitpunkt verrichten kann. Für Abwechslung ist aber nicht nur in grafischer Hinsicht gesorgt. Es stehen vier unterschiedliche Spielvariationen zur Verfügung. Darunter auch eine Multiplayeroption, bei der sich via Modem, Netzwerk oder Internet bis zu sechs Gamer auf einem Planeten tummeln können. „Es wird kein Sonntagsspaziergang werden“, verspricht „Outpost 2“-Schirmherr Patrick Cook, und man ist geneigt, ihm zu glauben, da durch den Echtzeitcharakter die Action- und Taktikkomponente eine ausgeprägte Rolle im zweiten Teil spielt. „Man muß einige Entscheidungen sehr schnell treffen, so daß auf dem Spieler ein konstanter Druck lasten wird“, verrät Patrick. Damit Euch schnell die Atmosphäre des „Outpost“-Universums gefangen nimmt, engagierte Sierra Autor J. Steven York, der für die Hintergrundgeschichte verantwortlich zeichnet und stattete das Spiel darüber hinaus mit über 45 Minuten digitalisierter Musik aus, die das Geschehen stimmungsvoll untermalen soll.

Momentan erhält „Outpost 2“ noch den letzten Schliff – Strategen müssen sich vorraussichtlich bis November gedulden, bevor sie das endgültige Resultat in die Finger bekommen. *cis*

AGE OF

Das Zeitalter

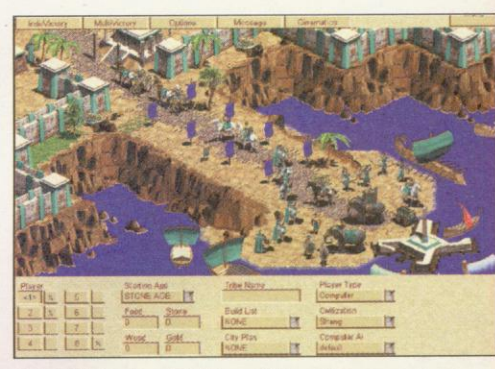
Mit diesem Titel will Microsoft nun endgültig ins Oberfeld der Software-Publisher vorstoßen



Noch trennt dieser Fluß die Streitmächte voneinander...


Eine der Echtzeitschlachten

Nach einigen Flops hat die in Seattle ansässige Firma nun mehrere Eisen im Feuer (s.a. unsere News), von denen dieses das vielversprechendste ist. In einer Mischung aus „Civilization" und Elementen aus Echtzeit-Strategiespielen wie „Command & Conquer", müßt Ihr Euren Stamm in eine glorreiche Zukunft führen. Rund 10 000 Jahre (Spiel-)Zeit steht Euch dazu zur Verfügung, um von der Steinzeit über die Bronze- und Werkzeug-Ära schließlich in die Eisenzeit zu gelangen. Habt Ihr eine von zwölf verschiedenen Völkergruppen wie die Griechen, Babylonier, Perser oder Ägypter gewählt, solltet Ihr zunächst für die Versorgung Eurer Mannen sorgen. Vier Ressourcen, zum Beispiel Essen und Gold, wollen gemanagt werden, damit das Volk wachset und sich mehret. Steht der Nachschub auf festem Grund, dürft Ihr daran denken, Euren Technologielevel zu erhöhen. Dies geschieht durch Forschung, mit der für jede ethnische Gruppe unterschiedliche Erfindungen gemacht werden können. Dabei haben militärische Naturen nicht unbedingt einen Vorteil, denn das Spiel läßt sich zwar durch den Sieg über alle anderen mittels einer riesigen Armee gewinnen, aber auch durch das Auf-


Mit Hilfe des Editors könnt Ihr auch eigene Szenarien kreieren



Hier marschieren Kriegselefanten und Soldaten noch schön in Reih und Glied...

EMPIRES
der Eroberer

finden aller im Spielfeld versteckten Artefakte oder das Anhäufen des meisten Geldes.
Das Geschehen zeigt sich Euch in einer isometrischen Ansicht, wobei für die verschiedenen Nationalitäten auch unterschiedliche Grafiksets angeboten werden. Griechen haben natürlich ihre Säulengebäude, während die Ägypter doch eher Spitzbauten vorziehen – Pyramiden gefallen Nil-Bewohnern immer noch am besten. Wie bei allen Echtzeitstrategie-Titeln lassen sich Eure Einheiten mit einem Rahmen selektieren und herumkommandieren, um beispielsweise etwas zu bauen oder anzugreifen. Außer den Computergegnern könnt Ihr Euch natürlich auch über Modem oder ein lokales Netzwerk um die Weltherrschaft rangeln, über die Microsoft-"Zone" im Internet sollen sich dann Mitspieler aus aller Welt finden, wobei jeweils bis zu acht Leute an einer Runde teilnehmen. Ein Stamm läßt sich sogar von zwei Spielern kontrollieren, allerdings sollten sich diese darüber klar sein, wer nun was übernimmt, etwa die Ressourcenplanung oder das Kommando über die Streitkräfte. Falls Ihr die computergenerierten bzw. vorgegebenen Karten nicht mögt, erzeugt Ihr einfach selbst welche; der einfach zu handhabende Editor, der auch den Designern zum Aufbau der Szenarien diente, wird mitgeliefert. Daß Microsofts recht zuversichtlich ist, ein hervorstechendes Produkt herzustellen, findet seine Begründung unter anderem darin, daß Bruce Shelley, neben Sid Meier Co-Designer von „Civilization", an diesem Titel mitarbeitet. Wie gut das Programm genau ist, werden wir im Herbst für Euch herausfinden. *mash*



Gibt es größere Gewässer in der Nähe, seid Ihr gut beraten, für maritime Überlegenheit zu sorgen



Nicht nur durch ein derartiges Gemetzel läßt sich das Spiel gewinnen



Bei Gefechten zwischen Land- und See-Einheiten ist die Artillerie von entscheidender Bedeutung



Jeder Stamm hat seinen eigenen Baustil

Age of Empires
Genre
Echtzeit-Aufbaustrategie
Hersteller
Microsoft
Erscheinung geplant
3. Quartal '97

Interview mit Ed Fries

Ed Fries ist der General Manager für die Entertainment Buisiness Unit von Microsoft. In dieser Funktion liegt der gesamte Computerspielbereich des US-Softwareriesen in seiner Verantwortung. Bei einem Gespräch im deutschen MS-Hauptquartier in Unterschleißheim nahe München verriet er uns, was beim Windows 95-Hersteller so alles im Spielesektor geplant ist.

Ed Fries, General Manager der Entertainment Buisiness Unit

Power Play: Seit einem Jahr bist du General Manager, was hast du vorher eigentlich alles gemacht.

Ed Fries: Ich arbeite mittlerweile seit 11 Jahren für Microsoft, bin aber im Herzen schon immer ein Computerspieler gewesen. Spiele haben mich überhaupt erst zu Computern gebracht. Als ich noch auf der High-School war, besaß ich einen Apple II und einen Atari 800, auf denen ich sogar Programme selbst entworfen habe, die glücklicherweise nicht mehr bekannt sind (lacht). Darunter waren Perlen wie ein „Frogger"-Klon und ein Spiel namens „Seachase". Danach ging ich zum College, wo ich einen Computer Science Degree (Anm. d. Red.: Uni-Titel in Informatik) erworben habe.

Ich gehörte unter anderem zu dem Team, das „Excel" für Windows programmiert hat. Im März letzten Jahres bot sich mir die Chance, in dieses Buisiness einzusteigen. Ich war der Meinung, Microsoft könnte mehr und besseres auf diesem Sektor leisten. Wir werden Microsoft in eine echte Spielefirma für Hard-Core-Spieler verwandeln. So haben wir fähige Leute aus der Branche zusammengesucht. Stuart Moulder arbeitete früher für Sierra, jetzt leitet er die Action/Strategie-Abteilung. Gene Lester war vorher bei Sega und Disney und trägt nun die Verantwortung für die Simulations-Gruppe. An „Age of Empires" arbeitet gerade Bruce Shelly, der Co-Designer von „Civilization". Darüber hinaus haben wir uns mit den besten Designern der Welt getroffen. Wir gaben z.B. Chris Roberts' neuer Firma Digital Anvil etwas Starthilfe, besitzen einen Minderheitsanteil der Aktien und veröffentlichen exklusiv ihre Spiele.

PP: Wie wollt ihr euch von der zum Weihnachtsgeschäft zu erwartenden Softwareflut eurer Mitbewerber abheben?

Ed Fries: Wir konzentrieren uns darauf wenige, aber qualitativ hochwertige Produkte herauszubringen. Letztes Jahr kamen wir mit acht Titeln zu Weihnachten, dieses Jahr sind es gerade vier. Wir sehen unser Ziel nicht darin, möglichst viele Titel auf Teufel komm' raus herauszubringen, sondern möglichst gute.

PP: Welchen Stellenwert hat für euch das Internet als Multiplayer-Plattform?

Ed Fries: Laß es mich so sagen: Es arbeiten momentan vier Teams für mich, eins für Action und Strategie, eins für Simulation, eins für Sportspiele und eins für das Spielen über das Internet. Unsere „Zone"-Seite kommt sehr gut an; als wir sie vor einem Jahr eingeführt haben, waren dort vielleicht 20 000 Spieler anzutreffen – heute sind es über 300 000! Somit haben wir mehr Zuspruch als Ten, MPlayer, Kali und alle anderen zusammengenommen. Das liegt daran, daß der Zugang sehr einfach ist, da wir nur Standards benutzen, und außerdem müssen die Leute nichts bezahlen. Unsere Strategie besteht unter anderem darin, daß der Kunde nicht dreimal zahlen soll: Einmal für das Spiel, einmal für seinen Provider und dann nochmal, nur um das Privileg zu haben, spielen zu können. Wir vertreten die Meinung, daß Multiplayer-Modi ein weiteres Feature sind wie zum Beispiel Direct3D, welches das Spielen besser machen soll. Seit vorigem Jahr haben wir starke Partner wie Lucas Arts, die all ihre Produkte über die „Zone" laufen lassen, unter anderem „X-Wing vs. TIE-Fighter" oder „Outlaws". Und in diesem Jahr kommen noch weitere dazu (Anm. d. Red.: „Rebellion" und „Jedi Knight"). Unser anderer Partner ist Hasbro Interactive, der über das Netz „Scrabble" anbietet und noch dieses Jahr weitere acht Titel Online-multiplayerfähig machen will.



Von links nach rechts: Stuart Moulder, Ed Fries und Gene Lester

Wir selbst bringen in einigen Monaten „Fighter Ace" heraus, das auf der E3 für den Titel „Best Online-Multiplayer Game" nominiert wurde. Dieser „Air Warrior"-Killer wird weitaus besser aussehen als „Warbirds". Dabei werden wir die Preise fair abrechnen und keine stündlichen Gebühren, sondern Tarife für Tage oder Monate erheben. Ein weiterer Titel ist „Asheron's Call", das im Frühling 1998 erhältlich sein wird. Im Prizip ist es eine Mischung aus einem weit fortgeschrittenen „Meridian 59" und „Quake". Das anspruchsvolle Magie-System bietet eine unbegrenzte Zahl von Zaubersprüchen, die umso stärker sind, je weniger Leute sie kennen. Also gebt sie nicht gleich weiter! Die Welt, in der dies alles angesiedelt ist, besitzt eine Seitenlänge von etwa 50 Kilometern – das ist wirklich groß! Gleichzeitig sollen sich dort bis zu 1 000 Spieler tummeln können.

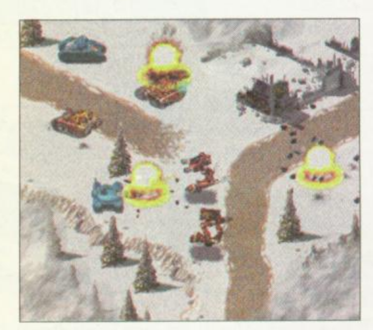
PP: Der hiesige Markt ist der zweitgrößte in der Welt. Plant ihr spezielle Dinge für Deutschland?

Ed Fries: Wir sind sehr zuversichtlich, daß „Close Combat 2" und „Age of Empires" in Deutschland ziemlich einschlagen werden, denn hierzulande verkaufen sich Strategiespiele hervorragend. Außerdem laufen Chris-Roberts-Titel bei Euch sehr gut (lacht)! Chris sagte mir, er habe von seinen Programmen hier genauso viele verkauft wie in Amerika. Wir nehmen den deutschen Markt sehr ernst und werden jedes Produkt lokalisieren, was uns vernünftig erscheint. Aus kulturellen Aspekten würden wir kein Baseball-Spiel extra eindeutschen. Ansonsten war es zum Beispiel ein Fehler, „Close Combat" nicht auf deutsch herauszubringen. Diesen Irrtum werden wir nicht wiederholen; der Nachfolger bekommt den Namen: „Die Brücke von Arnheim".

Spezielle Operationen müssen unter Zeitdruck absolviert werden

7th LEGION

Ernsthafte Konkurrenz für C&C & Co.? Microprose werkelt an einem martialischen Strategie-Spektakel



Hitzige Gefechte sollen bei „7th Legion" die Regel sein

7th Legion
Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Microprose
Erscheinung geplant
Herbst '97

Kaum ist mit dem göttlichen „Dungeon Keeper" ein neuer Stern am Echtzeit-Himmel aufgegangen, will Micropose mit „7th Legion" demnächst das Genre um weitere frische Akzente bereichern. Als Aufhänger dient dem Strategical wieder einmal eine düstere Zukunftsvision: Zahlreiche Kriege und Umweltkatastrophen haben Mutter Erde unbewohnbar gemacht. Damit sich der arg gebeutelte Planet wieder erholen kann, werden die letzten Überlebenden der menschlichen Rasse kurzerhand auf Kolonialschiffen in den Weltraum verfrachtet. Generationen später versuchen verschiedene Legionen die einstige Heimat zurückzuerobern. Zu diesem Zweck stürzt sich der Spieler nun als Befehlshaber der Siebten Legion in die Schlacht, die er mit Hilfe von Robotern, auf Dinosauriern reitenden Infanteristen und haushohen Mechs zu seinen Gunsten entscheiden soll.

In über 30 actiongeladenen Einsätzen, die Euch sogar mit Nacht- und **Indoor-Szenarien** konfrontieren, müßt Ihr Euer ganzes strategisches Geschick unter Beweis stellen. Währenddessen gilt es noch zeitlich begrenzte Untermissionen und geheime Operationen zu erfüllen – Streßsituationen sind somit vorprogrammiert. Immerhin werden alle Einstellungen individuell konfigurierbar sein, so daß man sich quasi den passenden Schwierigkeitsgrad auf den Leib schneidern kann. Außerdem stehen auswählbare Offensiv- und Defensivzüge zur Verfügung, durch die sich das Agressionspotential der Teams besser kontrollieren läßt.

Ein Ressourcen-Management sucht man bei „7th Legion" allerdings vergebens. Die zum Errichten von Gebäuden und für den Kauf weiterer Einheiten erforderlichen Credits erhaltet Ihr ausschließlich durch das Eliminieren feindlicher Truppen. Bei einer bestimmten Anzahl von Abschüssen winkt eine Beförderung, was sich wiederum positiv auf die Fähigkeiten und Erfahrungswerte Eurer Legion auswirkt.

Den absoluten Innovationsbonus gegenüber allen anderen Vertretern dieses Genres will sich Microprose jedoch durch sogenannte Ereigniskarten sichern, die auf eigene oder gegnerische Einheiten angewendet werden können und das Geschehen dann zeitweilig drastisch beeinflussen. Zusammen mit einer Vielzahl von Extras und Power-Ups, wie z.B. Baumtarnung und Unverwundbarkeit, ist für einen abwechlungsreichen Spielverlauf bestens gesorgt.

Die Entwickler haben darüber hinaus auch an eine Multiplayerfunktion gedacht. Bis zu sechs Kontrahenten dürfen per Netzwerk oder Internet erbitterte Gefechte austragen. Selbst Modem und Solospiele werden unterstützt.

Ob es sich bei „7th Legion" tatsächlich um das vom Hersteller prophezeihte „neue Vorzeigeprodukt im Bereich der Echtzeitstrategiespiele" handelt, wird sich im Oktober herausstellen, wenn die komplett deutsche Version in den Regalen der Softwarehändler steht. *cis*



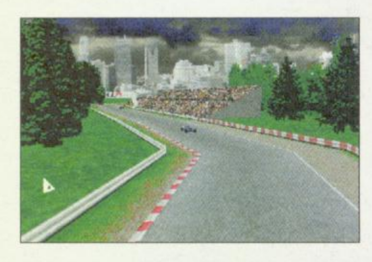
Selbst in Gebäuden darf gekämpft werden



F1 MANAGER Professional


Im Entwicklungsmenü könnt Ihr dem Computer die Steuerung überlassen

Der Erfolgsmanager geht in die nächste Runde





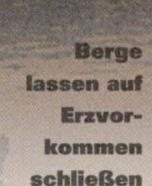

Gegenüber dem Vorgänger wurde die Grafik während der Rennen kräftig aufgebohrt

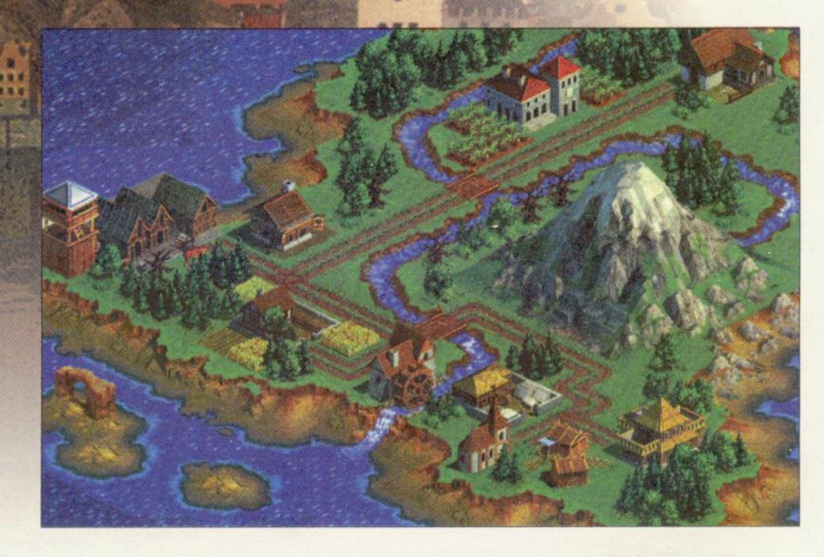
F1 Manager Professional
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
Software 2000
Erscheinung geplant
Oktober 97

Durch die Gebrüder Schumi und Co. erfreut sich die Formel 1 immer größerer Beliebtheit. Kein Wunder also, daß verschiedene Softwarehersteller auf der Erfolgswelle mitschwimmen wollen und flugs Spiele rund um den Sport der Königsklasse auf den Markt bringen. Neben reinrassigen Rennspielen erschienen im letzten Jahr drei Wirtschaftsimulationen, die Euch in den harten Alltag eines Rennstallmanagers versetzten. Der „F1 Manager 96" von Software 2000 machte bei uns damals das Rennen. Dank der vielfältigen Optionen, der schmucken SVGA-Grafik, der originalen Fahrernamen und der guten Bedienung, konnte das Programm überzeugen und einen wochenlang an den Monitor fesseln. Die Entwickler haben sich im letzten Jahr nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht und werkeln eifrig an dem Nachfolger „F1 Manager Professional", bei dem natürlich die Schwächen des Vorgängers beseitigt und neue Features integriert werden sollen. Die Bedienung wird weitgehend identisch sein, wurde aber um sinnvolle Details ergänzt. Leider konnte Software 2000 diesmal keine Lizenz erstehen. Die Fahrer- und Teamnamen der aktuellen Saison stehen deshalb nicht zur Verfügung. Ein integrierter Editor soll dagegen Abhilfe schaffen. So wird es Euch nicht nur möglich sein, die Namen zu verändern, sondern auch eigene Teams zu entwerfen und auch gezielt die Fähigkeiten der Fahrer auf eigene Bedürfnisse anzupassen. Auch das umständliche manuelle Einstellen des richtigen Setups für die Wagen wird ausgemerzt sein: Im Nachfolger soll es möglich sein, für jede Strecke die Einstellungen festzulegen. Vor dem Rennen werdet Ihr vom Programm gefragt, ob Ihr diese verwenden wollt. Eine Bestätigung reicht und die Rennwagen stehen richtig konfiguriert bereit. Auch bei der Entwicklung werden Euch hilfreiche Neuerungen das Leben erleichtern. Diverse Aufgaben können per Automatik an den Computer delegiert werden. So müßt Ihr in der Forschungsabteilung lediglich den Schwerpunkt vorgeben, der Rest geschieht ohne Euer zutun. Die recht schmucklose Darstellung der Rennen des ersten Teils wurde grafisch kräftig aufmotzt. Besonders viel Arbeit wurde auch in das Handbuch investiert. So soll es Euch diesmal nicht nur die Bedienung des Programms näherbringen, sondern auch Begriffe wie z.B. Zündzeitpunkt erläutern und Euer Verständnis für die technischen Zusammenhänge erhöhen. Ebenso wird das Programm einen Multiplayermodus enthalten, der es bis zu vier Spielern an einem PC auf die Bahn zu gehen. Fans des Motorsports und Wirtschaftsstrategen müssen sich aber noch ein wenig gedulden. Erst im Oktober soll der „F1 Manager Professional" erscheinen. *mw*


Endlich lassen sich Einstellungen der Wagen für jede Strecke speichern

ANNO 1602





Berge lassen auf Erzvorkommen schließen

Auf den Spuren von Christoph Columbus

Wir schreiben das Jahr 1602. Inmitten einer noch unerforschten Inselkette sucht die Crew eines Schiffes einen geeigneten Platz zum Ankern, um sich auf einem Eiland niederzulassen. An Bord befindet sich ein begrenzter Vorrat an Baumaterialien, und zum Glück verfügen ein paar Mitglieder der Mannschaft über handwerkliche Fähigkeiten.

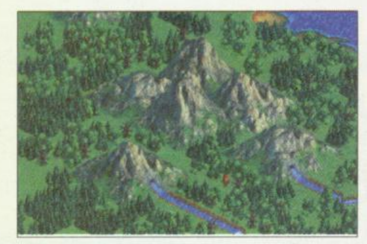
Vor diese Ausgangssituation wird der Spieler bei „Anno 1602" gestellt, einer neuen Handelssimulation, die von Max Design Entertainment für Sunflowers entwickelt wird. Zuerst muß der Spieler eine Insel auswählen und die von den Siedlern benötigten Gebäude wie Hauptquartiere und Behausungen errichten. Höchstwahrscheinlich trifft man auch bald auf Eingeborene, mit denen man schon die ersten Handelsbeziehungen knüpfen könnte. Wie die Bevölkerung letztendlich darauf reagiert, soll jedoch vom Eurem Verhalten abhängig sein.

Im Anfangsstadium ist es außerdem schwierig, Produktionsabläufe in Gang zu setzten. Wird beispielsweise Brennholz benötigt, mu man erst den Wald erkunden und Holzfäller mobilisieren. Glücklicherweise lernen Handwerker schnell, und wenn genügend Erfahrungswerte gesammelt wurden, können sie sogar Kathedralen oder Badehäuser bauen.

Handelsbeziehungen zu knüpfen und auch zu pflegen, wird bei „Anno 1602" unerläßlich sein, da man auf das Wohlwollen seiner Inselnachbarn bzw. auf deren Güter angewiesen ist. Eine agressive Vorgehensweise wird demzufolge bei diesem Spiel recht schnell zum Exodus führen. Schafft es der Spieler obendrein, sich mit den Eingeborenen zu arrangieren, verraten sie ihm vielleicht, wo sich auf der Insel Goldvorkommen befinden. Dann dürfte eigentlich einem ökonomischen Erfolg nichts mehr im Wege stehen – vorausgesetzt natürlich, man fällt keinem Angriff von Piraten oder einer Naturkatastrophe zum Opfer. Damit die ganze Angelegenheit jedoch kein Kinderspiel wird, soll bei jedem neuen Level der Schwierigkeitsgrad ansteigen.

Ein Multiplayer-Modus ermöglicht es bis zu vier Spielern, daß sie miteinander Handel betreiben, sich verbünden oder auch Abkommen brechen. Letzteres kann sogar zu Auseinandersetzungen führen, die dann in Echtzeit ausgetragen werden müssen.

Davon abgesehen, soll aber die Handelsfunktion, die im fortgeschritteneren Spielverlauf durch das Errichten einer Markthalle erleichtert wird, bei diesem Windows-95-Titel mit „Die Siedler"-Charakter eindeutig als Spielelement dominieren. Von der Spielbarkeit dieses Programms können sich Simulations-Fetischisten jedenfalls bald ein Bild machen, da vom Hersteller als Veröffentlichungstermin Oktober '97 anvisiert wurde. Vorerst muß man sich allerdings noch mit den Screenshots begnügen. *cis*



Ein noch unberührtes Fleckchen Erde



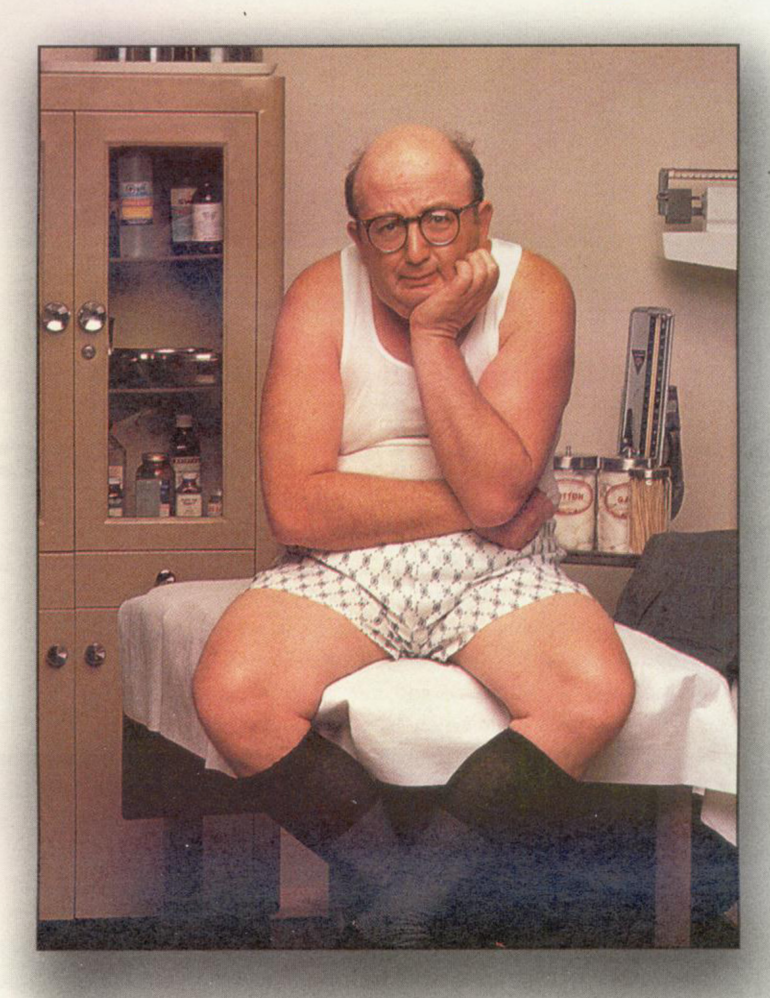
Eine andere Kultur hat sich auf dieser Insel bereits niedergelassen

Anno 1602
Genre
Simulation
Hersteller
Sunflowers
Erscheinung geplant
Oktober '97



In grafischer Hinsicht sieht „Anno 1602" recht vielversprechend aus

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.





Interactive Classix

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.

Starten Sie Ihre Software-Sammlung!

EIDOS INTERACTIVE

Mit „Pro Pilot" will Sierra Microsofts Dauerbrenner „Flight Simulator" gehörig die Flügel stutzen



Mit der Cessna auf dem Weg zu neuen Höhenflügen

PRO PILOT

Die virtuelle Flugschule



MS-FLIGHT SIMULATOR

Bereits 1983 erschien der Urahn aller zivilen Flugsimulatoren für den heimischen Computer und blieb lange Zeit das einzige Spiel in Bill Gates´ Produktpalette. Trotz einiger Vorstöße anderer Hersteller in das Genre – z.B. „Flight Unlimited" von Looking Glass –, blieb der MS-Oldie dank stetig nachgeschobener Zusatzszenarien und kontinuierlichen Updates die Nummer eins und ist bis heute das meistverkaufte Stück Unterhaltungssoftware der Computer-Geschichte.

Der Traum vom Fliegen hat sich für die Menschheit längst erfüllt. Der schnelle Charter-Trip zum Ballermann 6 auf Mallorca ist heute ebenso selbstverständlich (und in etwa genauso vergnüglich), wie das aufgewärmte Essen aus der heimischen Mikrowelle. Diejenigen unter uns, die selber Hand an den Steuerknüppel legen wollen, mußten sich bisher entweder an die Bundeswehr wenden oder über ausreichende finanzielle Reserven verfügen. Alleine um eine Hobby-Lizenz zu erwerben, müssen in Deutschland 15 000 Mark berappt werden, von den Kosten für eine eigene Maschine und deren Wartung ganz zu schweigen. Mit „Pro Pilot" wollen die Simulationsexperten von /Dynamix den begehrten Schein – wenigstens virtuell – für jedermann erschwinglich machen. Mit 50 Videosequenzen, die inhaltlich einem zwölfmonatigem Piloten-Lehrgang entsprechen sollen, werden hier dem PC-Hobbyflieger in spe alle Tricks und Kniffe der privaten Aviation beigebogen. In jeder Unterrichtsstunde sitzt der virtuelle Instructor mit im Cockpit und greift seinem Schützling per Sprachausgabe unter die Arme. Insgesamt sechs Flugzeuge stehen dem Spieler zur Verfügung, von der einfachen Cessna bis hin zum schnittigen Business Jet, wobei jede Maschine von den Entwicklern bis ins Detail vermessen und probegeflogen wurde. Für Chef-Designer Mark Pechnik, der bereits 1990 mit „Flight Assignment ATP" flugbegeisterte Computerspieler in den Himmel aufsteigen ließ, war gnadenloser Realismus oberstes Entwicklungsziel. So wurden nicht nur die Flightmodels exakt der Wirklichkeit nachempfunden, auch die Landschaften sollen durch Sierras „3Space Technology" an Authentizität kaum zu überbieten sein. Neben 29 amerikanischen und kanadischen Städten stehen zehn europäische Flughäfen als Ausbildungs-Camps zur Auswahl. Neben den geographischen Besonderheiten der Locations wurden natürlich auch alle flugrelevanten Elemente, wie z.B. Funkfeuer, ins Programm implementiert. Der umfangreiche Cockpit- und Tower-Chatter schließlich soll die Illusion der virtuellen Ausbildung perfekt machen. Nach Abschluß sämtlicher „Trainer-Stunden" lockt schlußendlich übrigens die „Pro Pilot"-Fluglizenz für mehrmotorige Maschinen, die natürlich nur symbolischen Charakter besitzt: Mit diesem virtuellen Schein wird sich im „echten" Leben wohl niemand in die Lüfte erheben. „Pro Pilot" soll innerhalb der nächsten zwei Monate zum Jungfernflug aufsteigen, gerade rechtzeitig also, um Microsofts Referenz **„Flight Simulator 98"** zum (völlig gewaltfreien) Duell über den Pixel-Wolken herauszufordern. Ob der Neuling dem ständig gelifteten Sim-Opa das Wasser reichen kann oder gnadenlos abschmiert, lest Ihr in einer der nächsten PP-Ausgaben.

sg

Pro Pilot
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Sierra/Dynamix
Erscheinung geplant
4. Quartal '97



Der obligatorische Canyon-Flug

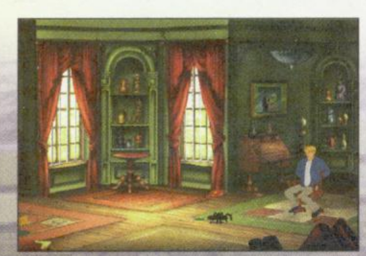
BAPHOME[TS FLUCH II:] Die Spiegel

Nach dem Bombenerfolg der ersten Teils kehrt George Stobbart mit Freundin Nico auf die heimischen PCs zurück

Würdet Ihr diesem Herrn vertrauen?



George macht so manche schmerzhafte Erfahrung



Die Spinne naht. Auch das Ende von George?

So richtig bekannt wurde das britische Entwicklerteam Revolution eigentlich erst 1996 mit Baphomets Fluch. Zumindest in Deutschland, denn die beiden ersten Titel „Lure Of The Temptress“ und „Beneath Steel Sky“ verkauften sich vor allem in England 1992 und 1994 schon recht gut. Charles Cecil, Mitbegründer und derzeitiger Chefentwickler bei Revolution, wacht streng über die weiteren Schritte der Firma, schließlich sind die Ziele klar umrissen: Bei einem Deutschland-Besuch machte er unmißverständlich deutlich, daß Revolution auch zukünftig dem Adventure-Genre treu bleiben werde. Eine Lanze brach Charles Cecil dabei für die Zeichentrick-Technik. Daß diese nicht kitschig, kunterbunt und altbacken aussehen muß, bewiesen die Programmierer schon im ersten Teil von Baphomets Fluch. Feinstes Parallax Scrolling, erstklassige Hintergrundgrafiken und viel Liebe zum Detail überzeugten sowohl die große Käuferschar wie auch die Fachpresse. Doch nebst guter Technik präsentierte Revolution vor allem jede Menge Spielspaß. Der Grund: Die ausgefeilte Story rund um den mittelalterlichen Templer-Orden unterschied sich stark von üblichen Grafik-Adventures, die zumeist mehr auf Komik oder Phantasie basieren.

Die Story: Der berühmte Archäologe Professor Oubier entdeckt in Südamerika die Pyramide des blutrünstigen Maya-Gottes Tezcatlipoca. Nachdem er die komplexen Schriftzeichen entziffert hat, erkennt er die Bedeutung der Pyramide. So erzählt die Legende der Ureinwohner, daß Tezcatlipoca vor Jahrhunderten dem friedlichen Gott Quetzacoatl im Kampf unterlag und seitdem in der Pyramide gefangen ist. Doch nicht für alle Zeiten; die Inschriften teilen mit, daß der göttliche Fiesling dem Fluch im Jahr 2012 entfliehen kann. Damit drohen der Welt apokalyptische Zustände, die Menschheit wird unterdrückt oder vernichtet. Doch auch Positives ist zu vermelden: Es existieren drei glattgeschliffene Onyx-Steine, die zusammen als Schutzschilde gegen das Böse eingesetzt werden können und die dunkle Energie von Tezcatlipoca auf ihn selbst ableiten. Dies ist der einzige Weg, dem Ekelpaket endgültig den Garaus zu machen. Leider sind die drei Schilde nicht verfügbar, da sie mittelalterliche Eroberer eingesackt haben und nun getrennt voneinander ihr Dasein an unbekannten Plätzen dieser Welt fristen.

Dummerweise ist der gute Professor drogensüchtig und plaudert im Rauschzustand seine Entdeckung an den mächtigen Drogenboß Karzac aus. Dieser schnuppert sogleich überirdische Macht. Seine Überlegung: Wenn er dem Maya-Gott behilflich ist, wird er an dessen Seite nach der Machtübernahme regieren. So setzt er alle verfügbaren Gehilfen daran, nach den Onyx-Steinen zu suchen.

In Paris recherchiert inzwischen Nico, bekannt aus dem ersten Teil des Abenteuers, an einem Kokain-Schmuggelring. Da fällt ihr durch einen

TS FLUCH2
der Finsternis

Zufall einer der Schilde in die Hände. Sie kontaktiert den Professor, um mehr darüber zu erfahren und ist ein wenig erstaunt, daß der Archäologie so begeistert auf den Fund reagiert. Der befindet sich nämlich mittlerweile in der Hand des immer ungeduldiger werdenden Karzacs.
Nico bittet nun George, sie zum Professor zu begleiten. Dieser kommt der Bitte gerne nach. So marschieren beide zum Hause des Professors und werden dort von Karzacs Gehilfen empfangen. George wird hinterrücks niedergeschlagen und auf einen Stuhl im Hause des Historikers gefesselt, Nico wird entführt. George wird schnell klar, daß er in den Plänen der beiden Indianer keine Rolle mehr spielt, schließlich haben die beiden eine riesige Tarantel vor seinen Füßen hinterlassen und Feuer im Zimmer gelegt. Nach dieser ausführlichen Vorgeschichte schlüpft Ihr in die Rolle von George, das Ziel stets vor Augen: Die eigene Haut retten, Nico befreien und die drei Schutzschilde vor Miesling Karzac finden.
Neues zur Technik: Bei der Vorstellung von Baphomet 2 konnten wir uns davon überzeugen, daß die bekannten und wichtigen Features vom ersten Teil vollkommen übernommen wurden. So wurde das Parallax Scrolling ebenso übernommen wie das Dialogsystem. Apropos Dialoge: Im ersten Teil sorgten vereinzelte Dialoge für schier endlose Gespräche mit Nebenfiguren für kurzfristige Langeweile. Charles Cecil betonte bei unserem Gespräch, daß dies in Baphomet 2 nun nicht mehr der Fall sein würde. Die Dialoge seien fast halbiert worden, so daß für flotten Knobelspaß ohne Hindernis gesorgt sei. Weiterhin würden die Rätsel im Nachfolger annähernd verdoppelt worden sein; selbst erfahrene Abenteurer werden also einige Zeit beschäftigt sein. Doch auch an Einsteiger im Genre hat Revolution gedacht. So unterstrich der Chefentwickler, daß alle Rätsel logisch konzipiert seien. Ebenfalls in der Technik schritt die britische Firma voran. Eine verbesserte Video-Technologie soll nun für noch höhere Qualität in den Zwischensequenzen sorgen; im Spiel werden die Schatten von Figuren in 16 verschiedenen Abstufungen dargestellt. Transparenzeffekte bei Nebel, Glas oder Rauch ergeben neuartige Darstellungsweisen; außerdem sorgt die geometrische Umwandlung der Sprites für zusätzliche Realitätsnähe.
Der Nachfolger präsentierte sich also bei der ersten Vorstellung rundum gelungen. Als Erscheinungstermin wurde Ende September genannt, ein Testbericht folgt in Kürze *jb*



Mit der Steinstatue läßt sich jede Holztür überwinden



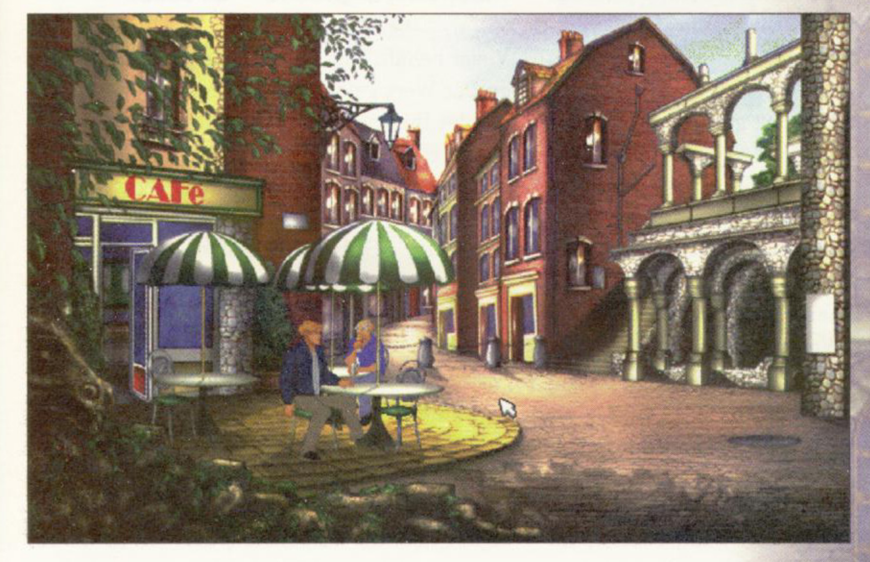
George auf der Flucht. Das Seil weist den Weg.



Nicht nur die Spinne setzt Euren Helden schon am Anfang ziemlich unter Druck



Besonders erfreut sehen Nico und George nicht aus.

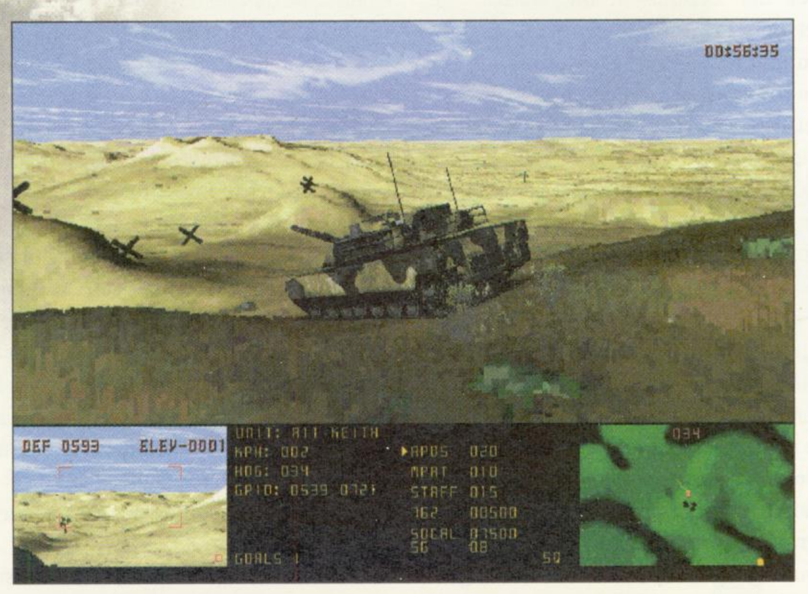


Ein alter Bekannter aus dem ersten Teil: Der Gendarm ist mittlerweile pensoniert.

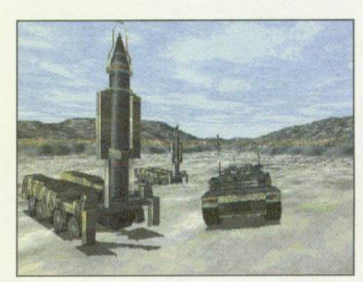
Baphomets Fluch 2
Genre
Adventure
Hersteller
Revolution/Virgin
Erscheinung geplant
Ende September '97

ARMOR
Wir machen

Nachdem Novalogic mit „Comanche 3" die Referenz-Helikoptersim vorgelegt hat, strebt man dies auch bei Kettenfahrzeugen an

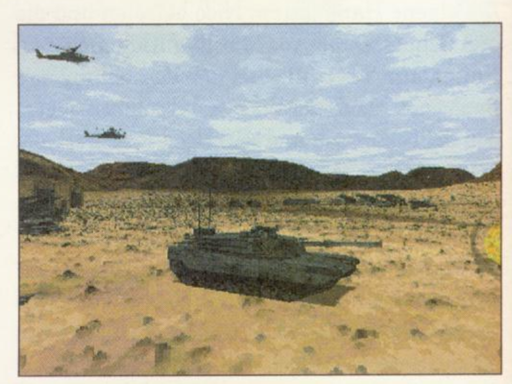


Die Panzersperren sind kein wirkliches Hindernis für den M1



In einigen Aufträgen gilt es, Raketenstellungen zu bewachen

Die Chancen stehen gut: Ernstzunehmende Panzersimulationen sind ungefähr so häufig anzutreffen wie Telefonzellen in der Wüste. Programme wie „Shellshock" tendieren eher in Richtung Action – außer „iM1A2" ist derzeit kein brauchbares Spiel auf dem Markt. Das Produkt von Interactive Magic bietet jedoch neben seinem hohen Wirklichkeitsgrad nur sparsame Grafik und Sound. Genau da haken die Kalifornier ein und lassen die Muskeln ihrer „Voxel 2"-Grafikengine spielen. Aber auch die Spieltiefe soll in klimatisch unterschiedlichen Gebieten wie Wüsten – der Golfkrieg läßt grüßen –, der sibirischen Tundra oder sogar in Afrika nicht zu kurz kommen. Außer der Schnelleinstiegsoption stehen 35 Einzelspieler-Missionen auf dem Dienstplan, darunter „Search and Destroy"-Aufträge oder das Eskortieren von Tankwagen. Dazu übernehmt Ihr einen Panzer oder gleich die ganze Kompanie. Wer mag, setzt sich auf den Kommandantensitz, nimmt hinter dem Steuer Platz oder bedient das 120mm-Geschütz des M1A2 „Abrams", das gyroskopisch gesteuert wird. Dies bewirkt, daß die Kanone ein einmal anvisiertes Ziel durch Nachführen auch bei wildesten Fahrten durch die Pampa immer im



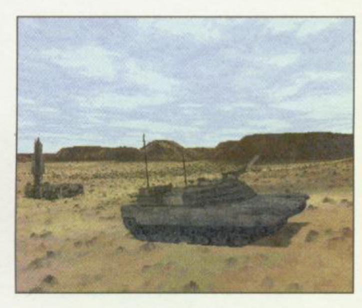
Im Hintergrund ist die Luftunterstützung – hier zwei „Apaches" – zu sehen

Visier behält. Auf die Storyline wurde ebenfalls großer Wert gelegt, in der Trainingskampagne werdet Ihr gar mit realen Videos verwöhnt, in denen zum Teil echte Marines gefilmt wurden. Trotzdem soll dies nicht in Blendwerk ausarten – als technischer Berater konnte u.a. ein Ex-Major der US Army verpflichtet werden. Der Action-Anteil fällt deutlich geringer aus als noch beim eher mißlungenen Vorgänger – die Power Play gab seinerzeit 48 Prozent. Stattdessen führt nur das Anwenden von grundsätzlichen wie auch speziellen Panzertaktiken zum Erfolg. Dazu gehört das Ausnutzen des Terrains, denn am besten bemerkt der Gegner Eure Anwesenheit erst, wenn seine Fahrzeuge durch Eure Geschosse in Flammen aufgehen. Natürlich könnt Ihr

RED FIST 2
den Weg frei

auch Luftunterstützung in Form A-10 oder AH-64 anfordern, die dank Hellfire-Raketen und 30mm-Schnellfeuerkanonen schnell mit lästigen Gegnern aufräumen. Realitätsgetreu hängt dabei die Zeit bis zu ihrem Eintreffen von der jeweiligen Entfernung zur Basis ab. Seid Ihr in direkter Nähe Eures Lagers, z.B. bei einer Verteidigungsmission, werdet Ihr nicht lange warten müssen; seid Ihr dagegen weit entfernt, können die Minuten bis zur Ankunft der Verstärkung in Ewigkeiten ausarten. In acht nehmen müßt Ihr Euch natürlich vor den feindlichen Gegenstücken wie der „Frogfoot“ oder dem „Hind“-Helikopter, die genauso Jagd auf Euch machen. Aber auch die Bodengegner sind nicht von Pappe: Mit dem T-80 wird der modernste russische Tank zu einem respektablen Konkurrenten, und Schützenpanzer vom Typ BMP-2 sind ebenfalls eine enstzunehmende Bedrohung. Die Übersicht behaltet Ihr mit Geräten und Displays, die dem Original entsprechen sollen. Interessierte schauen in die umfangreiche Datenbank, in der alles wichtige Kriegsgerät auf amerikanischer, russischer oder sonstiger Seite in Bild und Wort beschrieben sein wird.

Auf technischer Seite dürft Ihr mit Transparenzeffekten wie durchsichtigem Rauch oder Explosionen rechnen. In der mit der „Voxel 2“-Engine auf den Bildschirm gebrachten Landschaft findet Ihr als Fahrzeuge und sonstige Objekte texturierte Polygone. Damit auch Besitzer schwachbrüstiger Pentiums in den Genuß von schnellem Grafikaufbau kommen, läßt sich die Auflösung von 640 x 480 auf 400 x 300 oder 320 x 240 Pixeln herunterschrauben. Details wie der sich bewegende mit Wolken verzierte Himmel sind ebenfalls abschaltbar; was für Rechner für vollen optischen Genuß sorgen können, ist unklar. Die Erinnerung an „Comanche 3“ läßt zumindest Zweifel offen, ob Computer mit 233 MHz-Prozessoren ruckelfreie Grafik bieten werden. Die Akustik wird davon jedenfalls nur am Rande betroffen sein. Die vom Original stammenden Geräusche sowie über 2000 Zeilen Sprachausgabe erzeugen eine stimmige Atmosphäre; neben den Funkmitteilungen melden sich Eure Crew-Mitglieder ebenfalls zu Wort. Falls Ihr in einem lokalen Netzwerk spielt, könnt Ihr dies auch selbst tun und Euch per Headset oder Mikro anfeuern und beschimpfen. Stichwort Multiplayer: Per Modem bzw. serielle Verbindung schlagt Ihr Euch zu zweit herum, per Netz oder Internet bis maximal acht Mitspieler. Neben Kooperationsmodi dürft Ihr im Team gegeneinander antreten oder einfach alle über den Haufen schießen, die Euch vor die Kanone kommen. Trefft Ihr Euch im Internet zu einer gemütlichen Runde Panzerfahren, werdet Ihr Euch voraussichtlich beim Kali-Service einloggen müssen. *mash*



Die texturierten Polygone machen zumindest auf den Screenshots schon eine gute Figur



Was sich wohl in diesem Lager verbirgt?

Armored Fist 2
Genre
Panzersimulation
Hersteller
Novalogic/EA
Erscheinung geplant
3. Quartal '97



Auch Nachtmissionen sind zu absolvieren

Feuer frei! Wo die 120mm-Kanone hinschießt, wächst kein Gras mehr.

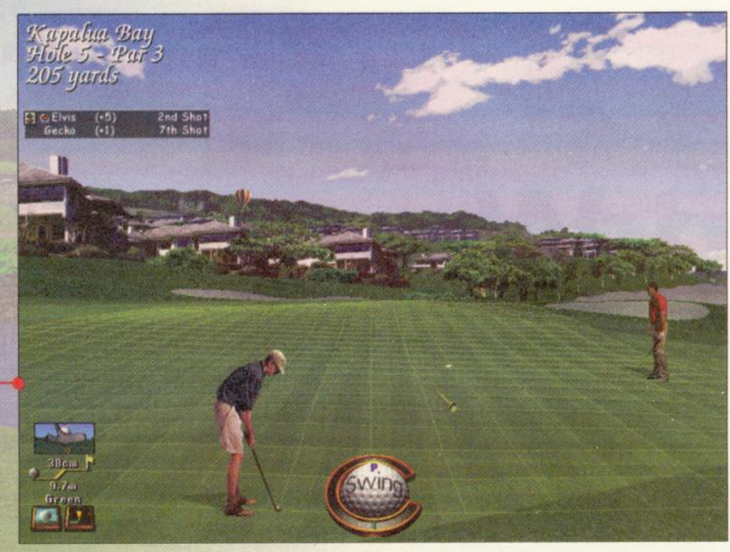


Foto oder Screenshot? Die Grafik bei Links LS 1998 Edition spricht Bände

LINKS LS 1998 Edition

Der Altmeister meldet sich zurück: Links LS 1998 Edition von Access mit neuen Features



Aus der Nähe betrachtet erscheinen die Objekte pixelig; der Hintergrund dagegen fast fotorealistisch

Links LS 1998 Edition
Genre
Sportsimulation
Hersteller
Access
Erscheinung geplant
August '97

Wer von Golfsimulationen spricht, nennt unweigerlich den Namen Links. Schließlich schlug schon die erste Version 386 Pro alle Mitkonkurrenten um Meilen. Die Nebenbuhler haben zwar mittlerweile aufgeholt, dennoch belegte Links LS auch im letzten Jahr den obersten Tabellenplatz bei vielen Testern und Spielern. Diese Position möchte der Hersteller bewahren und wird noch in diesem Sommer mit der LS 1998 Edition in die nächste Runde gehen. Wenig Änderungen wird es dabei in Sachen Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Gameplay geben – auf Altbewährtes möchte Access nicht verzichten. So erscheint der Bildschirm auf den ersten Blick unverändert, Unterschiede in der Menü-Leiste werden nicht festzustellen sein. Wer jedoch den Vergleich mit dem Vorgänger sucht, wird spätestens in Sachen Grafik seelig die Augen verdrehen: Noch **feinere Auflösungen** mit bis zu 16,7 Millionen Farben bei einer Maximal-Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten stellt der Hersteller in Aussicht.

Wasser-Reflektionen, Dunst- oder Nebelschleier, vorbeiziehende Flugzeuge oder Heißluftballons sowie wehende Fahnen auf dem Grün werden die optischen Verbesserungen unterstützen.

Absolut neu ist der lang erwartete Turnier-Modus. Dabei könnt Ihr eigene Turniere (oder einen ganzen Turnierplan) festsetzen und Euch gegen die Golfer-Elite der Welt messen. Ein Blick auf die Preisgeldliste zeigt dann, wer letztlich die Nase vorn hat. Gespielt wird auf vier bereits bekannten Golf-Kursen; bisherige SVGA-Kurse des Vorläufers werden zudem unterstützt. Für den richtigen Blickwinkel sorgen dabei acht verschiedene Kameras, die auf Wunsch alle gleichzeitig eingeschaltet werden können.

Auch in Sachen Gegner möchte Access noch ein Schippchen zulegen: Sechs voll animierte Computerspieler (darunter natürlich auch das Links-Aushängeschild Arnold Palmer) treten zum Wettkampf an. Wenn Ihr „echte" Golfer bevorzugt, bietet Euch die neue Version auch eine Netzwerk-Option, in der bis zu acht Kontrahenten via Internet oder LAN gegeneinander spielen können; eine Modem-zu-Modem-Verbindung sorgt für Online-Vergnügen für zwei Golfer. *jb*



Komplett übernommen wurde das Steuerungsmenü am unteren Bildrand



Iso-Strategie im Sog von „Command & Conquer" (640 x 480)

In den Fußstapfen von „Command & Conquer": Aus deutschen Landen kommt ein Echtzeitstrategiespiel im Iso-Look

MAYDAY

Kaum ein anderes Programm hat die Spieledesigner dieser Welt so inspiriert, wie das Echtzeitstrategical „Command & Conquer" von den Westwood Studios. Kaum schoß das Westwood-Spiel in den Verkaufscharts auf den Spitzenplatz, machten sich Heerscharen von Programmierern daran, dem Spieleerfolg nachzueifern. Ein neues Spiel aus dem Echtzeitstrategie-Genre wurde auf der diesjährigen E3 von einem deutschen Team vorgestellt. Schauplatz von „Mayday" ist die Erde im 21. Jahrhundert. Im Jahr 2051 gibt es nur noch drei konkurrierende Großmächte auf unserem verseuchten Planeten. Als General steuert Ihr nun Eure Einheiten wahlweise über (geplante) 30 Solo-Karten oder liefert Euch im Multiplayermodus in 10 Szenarios ein heißes Gefecht mit ein paar Kumpels. Wie beim berühmten Vorbild, sind die Landkarten aus einer isometrischen Perspektive zu sehen. Auf Wunsch läuft das Spiel in verschiedenen Auflösungen – z.B. 800 mal 600 Punkten. Die Programmierer von „Mayday" gingen beim Kartendesign einen Schritt weiter und haben die „echten" Höhenunterschiede mit in die strategische Spielplanung einbezogen – zur bessern Übersicht läßt sich zudem ein Grid über die Karten ziehen, bei dem die Geländeunterschiede deutlich zu sehen sind. So gibt es hier beispielsweise Einheiten, die über Gebirgszüge hinweg feuern können. Per Mausklick entscheidet Ihr, in welchem Winkel die Geschosse abgefeuert werden. Gewohnt einfach die Spielsteuerung: Einzelne Einheiten werden per Mausklick zu Gruppen zusammengefaßt und über die Landkarte gescheucht. Der aktuelle Stärkestand der Einheit wird durch einen farbigen Balken markiert. Selbstverständlich müssen frische Truppen erst wieder gebaut werden – Material dafür findet der Mayday-Spieler jedoch nicht in Form von Rohstoffen. Um neue Truppen zu basteln, muß das Schlachtfeld nach zerstörten Vehikeln durchkämmt werden. Mittels speziellem Bergungsfahrzeug werden Wracks und Trümmer in wertvolle Produktionsmittel umgewandelt. *mh*



Das Spielfeld in der höheren Auflösung von 800 x 600





Darf nicht fehlen: Introszenen in Renderqualität

Hier deutlich zu sehen: Die unterschiedlichen Höhen

Mayday
Genre
Strategie
Hersteller
Mediapublishing
Erscheinung geplant
September '97



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADMIRAL SEA BATTLES	DA	85,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	KD	69,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALEXANDER DER GROSSE*	KD	79,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	KD	45,90
ANSTOSS 2*	KD	75,90
ARK OF TIME	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0*	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	KD	49,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BANZAI BUGS	KD	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	69,90
BRITISH OPEN CH. GOLF	E	79,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	KD	49,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
CREATURES GEN POOL DATA CD	KD	29,90
D-INFO 97	KD	35,90
DARK REIGN*	DA	75,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD*	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION*	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)	DA	69,90
DSF GOLF (08/97)	KD	54,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	KD	75,90
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
EVIDENCE	DA	69,90
EXHUMED	DA	75,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
EXTREME VELOCITY COMPILATION	KD	99,90
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	DA	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIRO & KLAWD	DA	65,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	KD	75,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	DA	369,90
FORMULA KARTS	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	259,90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	299,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
G-NOME	KD	65,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELICOPS*	DA	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HEXEN 2*	DA	69,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
iF22 ASF*	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER	KD	89,90
IMPERIUM GALACTICA	DA	75,90
INCUBATION (09/97)	KD	69,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD	75,90
INTERSTATE 76	KD	79,90

CD-ROM GAMES

JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	E	89,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	89,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KOALA LUMPUR	KD	59,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	KD	89,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS	DA	89,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M.A.X.	KD	45,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MDK	KD	65,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	KD	79,90
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General,	KD	59,90
Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer		
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST	KD	59,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95*	KD	79,90
OUTLAWS (updatefähig)	DA	79,90
OUTPOST 2.0 (08/97)*	KD	69,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
POD - PLANET OF DEATH	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING	DA	75,90
RED BARON 2*	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	75,90
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER	KD	69,90
SENTIENT	E	69,90
SHADOW WARRIOR	E	69,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	79,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	KD	119,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SLAM'N'JAM	DA	59,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPEEDSTER	DA	69,90
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	69,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT,	KD	59,90
X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER		
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	DA	39,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO*	E	39,90
VIRTUELLES HAUSTIER	DA	29,90
TERRACIDE*	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA	79,90
THE LAST EXPRESS	KD	75,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95*	DA	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	KD	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TRASH IT!	DA	69,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET	E	79,90
UNREAL (08/97)*	DA	79,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90

CD-ROM GAMES

VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95*	DA	69,90
VMX RACING	DA	79,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES*	DA	69,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (08/97)	KD	69,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	DA	75,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD	49,90
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	49,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	29,90
HUGO 3	KD	39,90
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90

CD-ROM PREISHITS

NHL 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	24,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24,90
PYST	KD	19,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SECRETS OF THE LUXOR	KD	44,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	E	39,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	29,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WING COMMANDER 2	DA	9,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	DA	299,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	DA	399,00
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER		79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		84,90

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: ____________________

STRASSE: ____________________

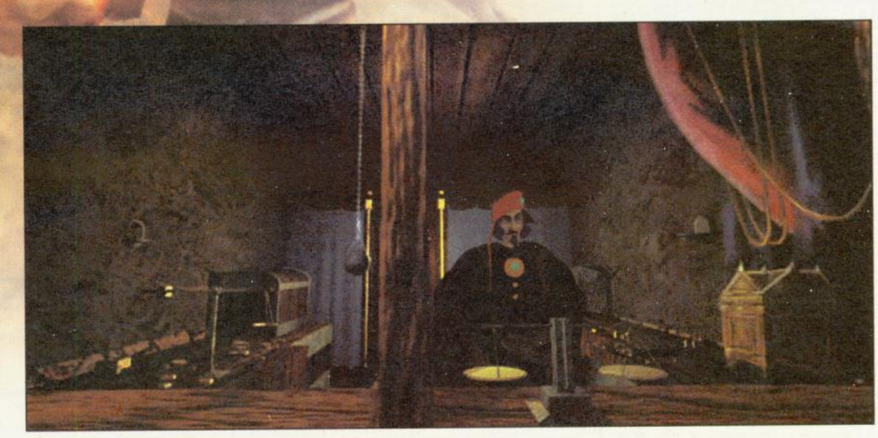
PLZ/ORT: ____________________

Power Play

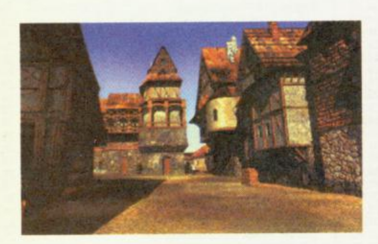
INFOG

Neues Spielefutter von

Gleich mit drei vielversprechenden Titeln will uns Infogrames noch in diesem Jahr beglücken



Die Handlung von "Pilgrim" spielt im finsteren Mittelalter



Die eindrucksvollen Grafiken entstanden auf Silicon Grafics-Rechnern

Spätestens seit 1992 dürfte die französische Company jedem PC-Spieler ein Begriff sein. Mit „Alone In The Dark" revolutionierte sie damals das Spielegenre. Erstmals konnten sich Polygon-Charaktere durch eine komplett dreidimensionale Umgebung bewegen, aufgelockert durch ständig wechselnde Blickwinkel. Zu Recht wird dieses von H.P. Lovecrafts Schauergeschichten inspirierte Action-Adventure heute als Klassiker bezeichnet, der zwei Fortsetzungen nach sich zog. Wir haben schon jetzt einen kurzen Blick auf das demnächst erscheinenden Output der Company geworfen.



Ist dieser Herr ein Freund oder ein Feind?

Pilgrim

Bei „Pilgrim" handelt es sich um ein im Mittelalter angesiedeltes 3D-Adventure. Ein abtrünniger Templer befindet sich im Besitz eines alten Manuskriptes, das vermutlich das verloren geglaubte Evangelium ist. Der Ritter gerät in einen Hinterhalt und vertraut das Dokument kurz vor seinem Tod Adalard de Lancrois an, dem Anführer eines Geheimbundes namens „The Tradition". Als Adalard schwer erkrankt, beauftragt er seinen jüngeren Sohn Simon, das wertvolle Schriftstück zu seinem Freund Petrus nach Toulouse zu bringen. Währenddessen hat Papst Innocent III bereits den Inquisitor Diego D'Osma losgeschickt, um den Ketzern das Manuskript zu entreißen.

Die Handlung dieses Abenteuers stammt aus der Feder von Paulo Coelho und basiert auf seinem Bestseller „Le Pèlerin de Compostelle". Für die Illustrationen wurde desweiteren der bekannte französische Comic-Zeichner Moebius verpflichtet.

Laut Infogrames werden auch Besitzer von weniger hochgezüchteten CPU-Boliden bei diesem Spiel nicht in die Röhre schauen. Eine eigens für „Pilgrim" entwickelte Technik namens CAS soll 3D-Beschleuniger oder MMX-Rechner überflüssig machen.

So verspricht CAS beispielsweise eine bessere Bildqualität und eine Wiederholrate von 25 Bildern in der Sekunde auf einem Pentium 100 mit Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Sämtliche Animationen wurden übrigens mit Motion-Capture-Technologie hergestellt, und für die Spielgrafiken kamen die Workstations von Silcon Graphics zum Einsatz. Darüber hinaus soll sich „Pilgrim" durch ein extrem benutzerfreundliches Interface und eine Datenbank auszeichnen, mit deren Hilfe man eingehende Informationen über das 13. Jahhundert abrufen kann.

Bleibt abzuwarten, ob sich der enorme Aufwand lohnt, der für „Pilgrim" betrieben wird.



In grafischer Hinsicht bekommt man bei Pilgrim einiges geboten

POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

ES

n Gürteltier

rschaft ansichzu-
t jedoch die Gefahr
Helden zusammen,
en Eden ausfindig

ichte von „Hexplo-
nd Adventure-Ele-
n wird. Ähnlich wie
re Hardware nötig
0 Grad rotierende
etrischer Perspek-
hen. Der Hersteller
als (Mindest-)
; einen Pentium 90
t vier Spielfiguren
Windows-95-Titel
können, wobei als
usreichen soll. Ein



me vorzugsweise mit Waffengewalt zu lösen versteht. Das ist auch bitter nötig, denn als bester Agent einer geheimen Eliteeinheit der US Army muß man Professor Xue das Handwerk legen. Dieser High-Tech-Freak hat sich nämlich Zugang zu den Computernetzwerken aller großen Banken verschafft und dort digitale Bomben plaziert. Will man seine Lösegeldforderung nicht erfüllen, droht der Professor das ganze System in die Luft zu sprengen. Innerhalb der nächsten 48 Stunden muß Xue eliminiert und der Zerstörungsprozeß aufgehalten werden.

Ausgestattet mit einem reichhaltigen Waffenarsenal wird der Spieler insgesamt sechs verschiedene Welten durchqueren. Auflockerung gewährleisten dabei unzählige Special-Effects und atemberaubende Kameraperspektiven, während das Geschehen von der Musik des Moskauer Symphonieorchesters untermalt wird. Die Charaktere sollen darüber hinaus auch noch über eine bemerkenswerte KI verfügen, die sogar Emotionen wie Angst, Wut, Schmerz und vieles mehr simulieren kann.

HEXplore

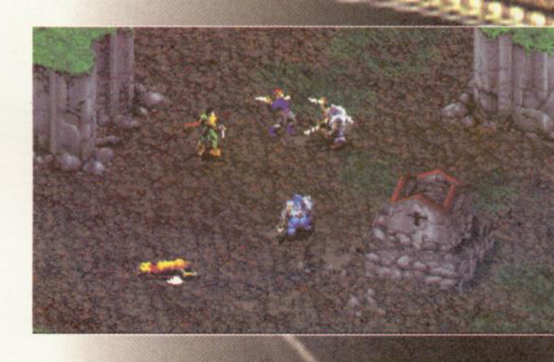
Tausend Jahre nach Christi Geburt wird die Welt von einer geheimen Bruderschaft von Zauberern bevölkert, die nach dem Garten Eden suchen. Dort ist nämlich das Buch des göttlichen Wissens versteckt, das die finsteren Gesellen

nicht lineares Gameplay wird des weiteren dafür sorgen, daß es für jede Situation verschiedene Lösungsmöglichkeiten gibt. Dadurch will man vermeiden, daß der Spieler bei einem Problem festsitzt und nicht mehr weiter- kommt. Neben diesen Features wurde „Hexplore" auch mit einer Multiplayer-Funktion (Internet oder lokales Netzwerk) ausgestattet. *cis*

Pilgrim
Outcast
HEXplore
Genre
Action/Adventure
Hersteller
Infogrames
Erscheinung geplant
Ende 97



In "HEXplore" ist man auf der Suche nach dem Garten Eden

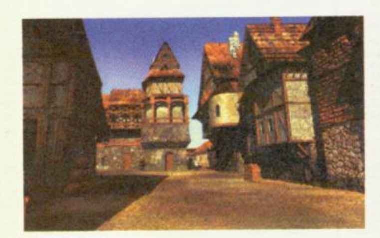


Neues

Gleich mit drei vielversprechenden Titeln will uns Infogrames noch in diesem Jahr beglücken



Die Handlu



Die eindrucksvollen Grafiken entstanden auf Silicon Grafics-Rechnern



Ist dieser Herr ein Freund oder ein Feind?

Spätestens seit 1 Company jedem

Mit „Alone In The Dark" revolutionierte sie damals das Spielegenre. Erstmals konnten sich Polygon-Charaktere durch eine komplett dreidimensionale Umgebung bewegen, aufgelockert durch ständig wechselnde Blickwinkel. Zu Recht wird dieses von H.P. Lovecrafts Schauergeschichten inspirierte Action-Adventure heute als Klassiker bezeichnet, der zwei Fortsetzungen nach sich zog. Wir haben schon jetzt einen kurzen Blick auf das demnächst erscheinenden Output der Company geworfen.

Pilgrim

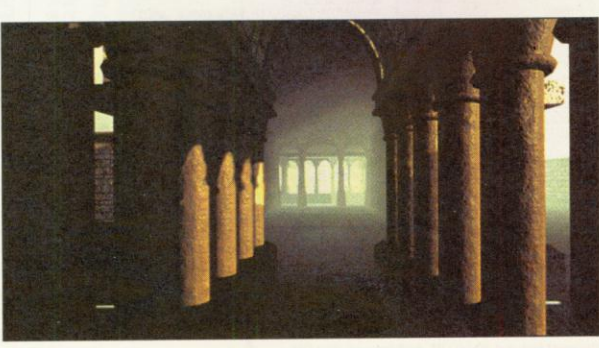
Bei „Pilgrim" handelt es sich um ein im Mittelalter angesiedeltes 3D-Adventure. Ein abtrünniger Templer befindet sich im Besitz eines alten Manuskriptes, das vermutlich das verloren geglaubte Evangelium ist. Der Ritter gerät in einen Hinterhalt und vertraut das Dokument kurz vor seinem Tod Adalard de Lancrois an, tragt er seinen jüngeren Sohn Simon, das wertvolle Schriftstück zu seinem Freund Petrus nach Toulouse zu bringen. Währenddessen hat Papst Innocent III bereits den Inquisitor Diego D'Osma losgeschickt, um den Ketzern das Manuskript zu entreißen.

Die Handlung dieses Abenteuers stammt aus der Feder von Paulo Coelho und basiert auf seinem Bestseller „Le Pèlerin de Compostelle". Für die Illustrationen wurde desweiteren der bekannte französische Comic-Zeichner Moebius verpflichtet.

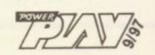
Laut Infogrames werden auch Besitzer von weniger hochgezüchteten CPU-Boliden bei diesem Spiel nicht in die Röhre schauen. Eine eigens für „Pilgrim" entwickelte Technik namens CAS soll 3D-Beschleuniger oder MMX-Rechner überflüssig machen.

So verspricht CAS beispielsweise eine bessere Bildqualität und eine Wiederholrate von 25 Bildern in der Sekunde auf einem Pentium 100 mit Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Sämtliche Animationen wurden übrigens mit Motion-Capture-Technologie hergestellt, und für die Spielgrafiken kamen die Workstations von Silcon Graphics zum Einsatz. Darüber hinaus soll sich „Pilgrim" durch ein extrem benutzerfreundliches Interface und eine Datenbank auszeichnen, mit deren Hilfe man eingehende Informationen über das 13. Jahhundert abrufen kann.

Bleibt abzuwarten, ob sich der enorme Aufwand lohnt, der für „Pilgrim" betrieben wird.



In grafischer Hinsicht bekommt man bei Pilgrim einiges geboten



RAMES der Firma mit dem Gürteltier

Unterwegs in gefährlicher Mission: "Outcast"

Outcast

„Outcast" richtet sich eher an den hartgesotteneren Spieler, der seine Probleme vorzugsweise mit Waffengewalt zu lösen versteht. Das ist auch bitter nötig, denn als bester Agent einer geheimen Eliteeinheit der US Army muß man Professor Xue das Handwerk legen. Dieser High-Tech-Freak hat sich nämlich Zugang zu den Computernetzwerken aller großen Banken verschafft und dort digitale Bomben plaziert. Will man seine Lösegeldforderung nicht erfüllen, droht der Professor das ganze System in die Luft zu sprengen. Innerhalb der nächsten 48 Stunden muß Xue eliminiert und der Zerstörungsprozeß aufgehalten werden.

Ausgestattet mit einem reichhaltigen Waffenarsenal wird der Spieler insgesamt sechs verschiedene Welten durchqueren. Auflockerung gewährleisten dabei unzählige Special-Effects und atemberaubende Kameraperspektiven, während das Geschehen von der Musik des Moskauer Symphonieorchesters untermalt wird. Die Charaktere sollen darüber hinaus auch noch über eine bemerkenswerte KI verfügen, die sogar Emotionen wie Angst, Wut, Schmerz und vieles mehr simulieren kann.

HEXplore

Tausend Jahre nach Christi Geburt wird die Welt von einer geheimen Bruderschaft von Zauberern bevölkert, die nach dem Garten Eden suchen. Dort ist nämlich das Buch des göttlichen Wissens versteckt, das die finsteren Gesellen benötigen, um die Weltherrschaft ansichzureißen. Ein weiser König ahnt jedoch die Gefahr und stellt eine Gruppe von Helden zusammen, die nun ihrerseits den Garten Eden ausfindig machen sollen.

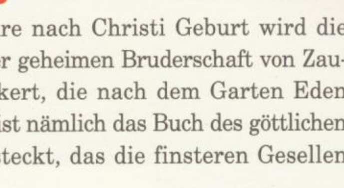
So viel zur Hintergrundgeschichte von „Hexplore", das Echtzeit-Kämpfe und Adventure-Elemente miteinander verbinden wird. Ähnlich wie bei „Pilgrim" soll keine teure Hardware nötig sein, um die sich um 360 Grad rotierende SVGA-Grafik aus isometrischer Perspektive betrachten zu können. Der Hersteller empfiehlt jedenfalls als (Mindest-) Systemvorraussetzung einen Pentium 90 mit 16 MByte. Bis zu vier Spielfiguren werdet Ihr bei diesem Windows-95-Titel gleichzeitig bewegen können, wobei als Steuerung eine Maus ausreichen soll. Ein nicht lineares Gameplay wird des weiteren dafür sorgen, daß es für jede Situation verschiedene Lösungsmöglichkeiten gibt. Dadurch will man vermeiden, daß der Spieler bei einem Problem festsitzt und nicht mehr weiter- kommt. Neben diesen Features wurde „Hexplore" auch mit einer Multiplayer-Funktion (Internet oder lokales Netzwerk) ausgestattet. *cis*

Pilgrim
Outcast
HEXplore
Genre
Action/Adventure
Hersteller
Infogrames
Erscheinung geplant
Ende 97



In "HEXplore" ist man auf der Suche nach dem Garten Eden





TOTAL AN
Ron Gilbert

Mit seinem Echtzeit-Strategie-Erstling will Cavedogs die Massen ansprechen



Explodierende Gebäude ziehen ihre Umgebung in Mitleidenschaft

Chef-Designer Chris Taylor

Die Truppe unter der Führung von Ron Gilbert – wer erinnert sich nicht an seine Lucas-Arts-Adventures „Monkey Island 1" und 2 oder „Maniac Mansion" – stellt ihr Erstlingswerk vor: Wir hatten Gegelenheit, uns einen ersten Einblick in die Arbeiten zu verschaffen. Verantwortlich zeichnet Chefentwickler **Chris Taylor**, der schon die Baseball-Spiele „Hardball 2" und „Triple Play Baseball" sowie „4D Boxing" designt hat. Die „totale Vernichtung" ist das Resultat eines 4000jährigen Krieges zwischen den „Cores", die das Bewußtsein aller Menschen in Maschinenkörper pressen wollen und den „Arms", die mit Waffengewalt heftig dagegen protestieren. Infolgedessen sind Millionen (!) Planeten in der Milchstraße völlig verwüstet und ausgebeutet worden, so daß ein Ende des Krieges abzusehen ist. Genaugenommen handelt es sich hier um das Absolvieren von jeweils 25 Missionen, die über Sieg und Niederlage entscheiden. Als Ressourcen sind Metall und Energie wichtig, wobei der lebensnotwendige Saft auf unterschiedlichste Arten gewonnen werden kann. Je nach Terrain sind Gezeitenkraftwerke oder Windräder empfehlenswert; gänzlich von der Landschaft unbhängig, aber auch teuer und langwierig herzustellen, ist das Fusionskraftwerk, was Ihr in einiger Entfernung von den restlichen Bauten aufstellen solltet, denn die Vernichtung bei einem Angriff verwüstet die gesamte Umgebung mit. Mit einem speziellen Konverter läßt sich Energie zudem direkt in Metall transformieren, herumliegende Gerippe von Fahrzeugen können recycelt werden. Besonderes Augenmerk haben die Programmierer auf die Einheiten und Gebäude gelegt. Allesamt wurden aus Polygonen gefertigt und zeigen sich somit aus beliebiger Perspektive. Insgesamt stehen Euch 150 verschiedene Bauten, Fahrzeuge, **Flieger** und Schiffe zur Verfügung, um den Gegner das Fürchten zu lehren. Hier nur einige Beispiele: Ein besonders schweres Geschütz ist die „Big Bertha", die nicht nur im Namen dem berühmten deutschen 1. Weltkriegs-Geschütz ähnlich ist. Es richtet unglaubliche Schäden an und kann sehr weit schießen. Dafür ist die Zielgenauigkeit eher mäßig. Eine weitere interessante Einheit ist der KBot (Kinetic Bio Organic Technolgie), eine Art Mech, der weitaus besser

NIHILATION kehrt zurück



Die Spider-Tanks verfügen über die Fähigkeit zu klettern

mit hügeligem Terrain zurechtkommt als beispielsweise Panzer. Auf See schwimmen neben Kanonenbooten, Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen auch Flugzeugträger, die dazu die Eigenschaft haben, beschädigte Maschinen zu reparieren. So könnt Ihr eine ganze Horde Flugzeuge losschicken, die automatisch ab einem bestimmten Zerstörungslevel zu dem Carrier zurückkehren und so weitaus effektiver eingesetzt werden können. Weiterhin gibt es die **Spider Tanks**, die in der Lage sind, Felswände zu erklimmen. Die mit Abstand wichtigste Einheit ist jedoch der Commander. Er ist Euer digitales Alter Ego auf dem Bildschirm, verfügt über eine enorme Feuerkraft und kann zudem als Baufahrzeug fungieren. Natürlich gibt es auch spezielle Konstruktionsvehikel, die sich gegenseitig unterstützen können und dazu noch beschädigte Truppen und Gebäude reparieren. Noch ein Wort zum Commander: Falls Not am Mann ist, vermag er Energie sogar aus Bäumen zu ziehen.

Das Gehölz hat generell Vor- und Nachteile. Zwar lassen sich darin Einheiten verbergen, aber möglicherweise fackelt Euer Gegner nicht lange und setzt kurzerhand alles in Brand. Aber natürlich hat das Terrain noch weitere besondere Eigenschaften. Wind und Temperatur beeinflussen den Verlauf von Geschoßbahnen, dazu wurden detaillierte Höhenzüge implementiert, die nicht nur das Fahrverhalten beeinflussen, sondern auch die Sichtlinien.

Wie fast alle Echtzeitstrategie-Spiele besitzt „Total Annihilation" einen ausgeprägten Multiplayer-Charakter. Über ein lokales Netzwerk können maximal 10 Strategen an der Schlacht teilnehmen, über das Internet sind es noch vier. Umfangreiche Optionen erlauben es, bestimmte Einheiten auszuschließen, sogar das Zuschauen ist möglich – wenn es der Host denn erlaubt. Je nach Eurer RAM-Austattung lassen sich Karten laden, die mehrere tausend Screens groß sind, wofür allerdings schon 64 MByte in Euren Bänken sein müssen. Die „normalen" Missionen laufen aber selbstverständlich auch auf einem 16-MByte-Rechner. Auf der Cavedog-Webpage sollen übrigens nach dem Release des Spiels jede Woche neue Einheiten zu finden sein, die allerdings nur im Multiplayer-Modus einsetzbar sind.

mash



Der Gegner greift unsere Basis an



Den Flugzeugen können bestimmte Formation vorgegeben werden



Für die Panzer sind auch Flüsse kein großes Hindernis

Total Annihilation
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Cavedog Entertainment/ GT Interactive
Erscheinung geplant
September '97

LEVIATHAN
The Tone Rebellion

Floater bei der Arbeit

Gelingt Logic Factory ein weiterer Hit?



Leviathans Schergen bevölkern ein noch unerforschtes Gebiet...



... aber bald wird den üblen Gesellen der Kampf angesagt

Leviathan
Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
The Logic Factory
Erscheinung geplant
August '97

Daß „Ascendancy" vor knapp zwei Jahren nicht nur ein bemerkenswerter Zufallstreffer war, will der texanische Softwareentwickler nun mit seinem zweiten Produkt „Leviathan – The Tone Rebellion" beweisen. Keine leichte Aufgabe, denn immerhin ging „Ascendancy" etwa 250 000 mal über den Ladentisch und heimste den Software Publisher's Codie Award als Bestes Strategiespiel 1996 ein.

Kurz zur Handlung: Schauplatz des Geschehens ist eine durchs Weltall treibende Inselwelt, die einst von einer magischen Rasse, Floater genannt, bevölkert wurde. Um ihre Lebensqualität zu steigern, verwendeten diese Wesen eine Substanz namens „Tone", die sie für alle ihre Aktivitäten einsetzten. Tone ist alles in einem – Lebensquelle, Baustoff und Fortschritt. Von den naiven Floatern unbemerkt, lebte auf dieser Welt jedoch auch das ultimativ Böse in der Gestalt des Leviathan. Für diese Kreatur war die Existenz der Floater ein Dorn im Auge, da sie zuviel des für ihn lebenswichtigen Tone verbrauchten. Schließlich zerstörte der Leviathan die Floater mit seinen enormen Kräften. Vier Rassen überlebten jedoch die Vernichtung: die Beschützer, die Lebensspender, die Mystischen und die Zufluchtgebenden. Jede Spezies besitzt diverse Fähigkeiten, ob nun hinsichtlich Magie oder Architektur. Nachdem der Spieler eine dieser Rassen ausgewählt hat, muß er 15 Inselwelten erforschen, die Welt der Floater wiedererrichten und einen Weg finden, um das Böse zu vernichten. Letzteres kann nur durch das Auffinden und richtige Anwenden von Artefakten erreicht werden. Dadurch erlangt Ihr nämlich längst vergessenes Wissen zurück, mit dem Ihr schließlich dem fiesen Widersacher gegenübertreten könnt. Während des Spiels muß man sich natürlich auch der Angriffe von Leviathans Horden erwehren, die sich einem im fortgeschrittenen Stadium immer zahlreicher entgegenstellen werden.

Unbedingt erwähnenswert ist außerdem die Tatsache, daß Ihr „Leviathan – The Tone Rebellion" nicht alleine bewältigen könnt, sondern Euch mit anderen verbünden müßt, um das Endziel, die Zerstörung des Bösen, zu erreichen. Man sollte sich also vorher gut überlegen, welche Gegenspieler man ins Jenseits befördert, da diese im Besitz von Wissen sein könnten, das für die Vernichtung von Leviathan vonnöten ist. An eine sich dafür geradezu anbietende Mehrspieleroption haben die Programmierer glücklicherweise gedacht. Die uns zur Verfügung stehende Beta-Version machte insgesamt – vor allem auch in optischer Hinsicht – jedenfalls einen absolut vielversprechenden Eindruck. Höchstwahrscheinlich wird dieses Strategiespiel mit seiner Mischung aus Echtzeitkämpfen, Rätseleinlagen und dem gewissen Schuß Mythologie bereits im August den Spieler nächtelang an den Monitor fesseln.

cis

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Kids only

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre ...... Simulation
Hersteller ...... Empire/Rowan
Niveau ...... einstellbar/mittel
Preis ...... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

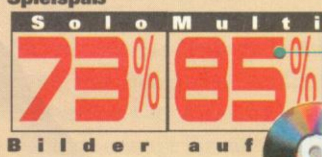
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System ...... Win'95
Festplatte belegt ...... 20 MByte
RAM-Ausstattung ...... 4 MByte
Steuerung ...... Tastatur, Maus ...... Joystick
Extras ...... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**



System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.


Martin Schnelle

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Sascha Gliss
sg


Christian Peller
cis


Jan Binsmaier
jb


Maik Wöhler
mw


Martin Schnelle
mash


Tom Schmidt
ts

FALL
Der Alptraum nach

Interplay hat sich wieder einem seiner Spezialitäten angenommen – dem großen RPG-Spektakel im klassischen Stil

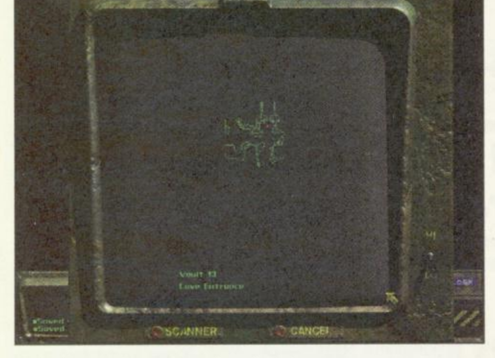
Das Elend, das der Krieg über die Menschheit bringt, hat sich auch im 21. Jahrhundert nicht geändert. Die Rohstoffe wurden überall auf der Erde knapp und die in langen, entbehrungsreichen Jahren gebildeten Staatsbünde zerfielen. Europa zerbröselt in kleine, sich anfeindende Reiche, China marschiert in Alaska ein, selbst die USA greifen gnadenlos nach dem schwächeren Kanada. All dies, um sich die letzten Reserven an Petroleum und Uran zu sichern, die dann gleichzeitig dafür verwendet werden, wieder neue Waffen zu bauen.

Im Jahre 2077 war es dann soweit. Es hat nur zwei Stunden gedauert, doch die Verwüstung die dieses kurze Kräftemessen hinterließ, war bis jetzt einzigartig. Der normale Zivilbürger hatte nicht die geringste Chance zu überleben, ganz egal wie gut er sich zu schützen gedachte... außer er gehörte zu den wenigen Begüterten, die sich vor Kriegsausbruch den Luxus einer dieser neuen supersicheren Atomgruften leisten konnten, und das waren nicht viele.

MeineUrgroßeltern gehörten zum Glück dieser begüterten Spezies an, und so zogen sie kurz vor dem großen Knall mit allem, was ihnen lieb und teuer war in die Vault 13, eine der knapp 20 großen, unterirdischen Kammern im Inneren eines Berges. Diese Kammern waren von der Um- und Außenwelt hermetisch abgeriegelt und auf einem autarken Selbstversorgungssystem aufgebaut. Hier lebten sie ab dann gemeinsam mit hunderten anderer Familien von allen Sorgen und Nöten befreit, ohne sich über Jahre auch nur den geringsten Gedanken darum zu machen, was in ihrer alten Welt vor sich ging. Da sie aber sowieso der Meinung waren, daß diese überhaupt nicht mehr existierte, gab es hierzu auch gar keinen Grund.

Es war viel später, so Ende der 2120er Jahre (meine Eltern waren selbst noch Kinder), daß sich die ersten Neugierigen nach draußen wagten, doch wie man uns erzählte, wurden sie entweder nie wieder gesehen oder kamen verletzt oder verseucht zurück. Rotten höchst unfreundlicher Menschen sollten draußen überlebt haben und Jagd auf alles machen, was nach Wasser, Nahrung und sonstigem Brauchbarem aussah. Zu diesem Zeitpunkt hatte dann unser Rat beschlossen, niemandem mehr Ausgang zu erlauben.

Doch jetzt waren die Ältesten besorgt und riefen mich zu sich. Es scheint, daß sich erneut ein technischer Defekt in unsere Lebenserhaltungsanlage eingeschlichen hat. Der Chip unserer Wasserreinigung hat den Geist aufgegeben und niemand ist in der Lage, ihn zu reparieren. Mich wollen sie nun nach draußen schicken, weil ich





Die Automap ist eine nützliche Orientierungshilfe



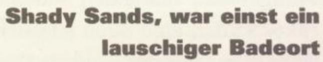
Mit den giftigen Skorpionen ist nicht zu spaßen



OUT
dem Holocaust



Schade eigentlich, daß Mole Rats keine Taschen haben



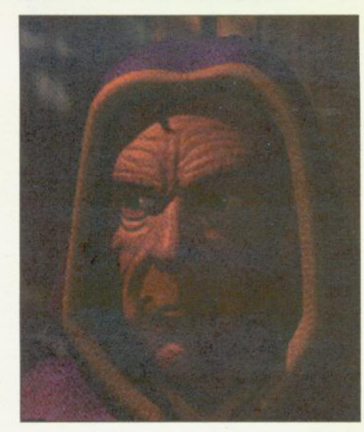
Shady Sands, war einst ein lauschiger Badeort

mich zur Vault 15, einer weiteren Überlebenskammer weit im Osten, durchschlagen soll. Vielleicht kann uns dort jemand helfen, den Chip in Ordnung zu bringen oder uns sogar einen neuen zu geben. Für unsere Leute reicht das Trinkwasser noch einige Wochen, aber wer weiß schon, wie lange ich unterwegs sein werde, also ist bei aller Vorsicht Eile geboten.

So beginnt die Hintergrundgeschichte zu Fallout, dem Rollenspiel-Highlight dieses Sommers. Interplay hat sich große Mühe gegeben, den RPG-Fans neues, großes Futter zu beschaffen. Besonderes Augenmerk hat die Firma darauf gelegt, zum einen der Tradition „guter und echter" Rollenspiele treuzubleiben, jedoch in der Präsentation Gebrauch vom enormen Speicherplatz eines CD-ROMs zu machen.

Dies ist zum einen Teil mehr als gut gelungen. So ist das doppelte Intro zum Spiel nicht nur überzeugend und wirklich künstlerisch gestaltet worden, sondern trieft an allen Ecken und Kanten von einem bösen schwarzen Humor, der dem Suget einer nach-apokalyptischen Story mehr als gerecht wird. Dieser Vorspann, den man locker als Kurzfilm bezeichnen kann, bietet die schräge Optik und Akustik der Fünfziger Jahre, als die amerikanische Regierung noch das Ducken unter Tischen als ausreichenden Schutz bei einer Atomexplosion angesehen hatte. Mr. Handy, der neueste Schrei unter den Haushaltsrobotern, geht auf einem Schwarzweiß-Fernseher mit Waldi Gassi, während Mechanodroiden in Wochenschau-Optik Aufständige bei der Einnahme Kanadas auf offener Straße erschießen, um dann, fast ein wenig lächelnd, in die Kamera zu winken. Noch mehr, fast wie beiläufig hingeworfene Informationen im Stil alter Kinonachrichten, versprühen einen lzarten Hauch beißenden Sarkasmus, der beinahe schon auf eine Story à la Terry Gilliam Appetit macht.

Nun gibt es noch ein paar weise Worte vom Ältesten, bevor er für mich die schwer verriegelte Gruftschleuse öffnet, und dann gibt es einen Stilbruch vom Feinsten. Ich stehe als kleines Männchen im Blaumann mitten in einer kargen isometrischen Landschaft, in der ich außer ein paar angriffslustigen Ratten kein freundliches Gesicht



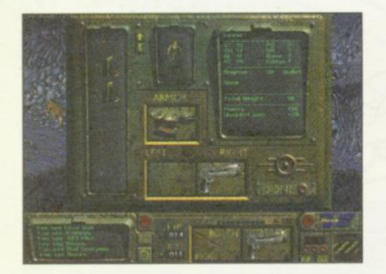
Zu Anfang ist Aradesh keine große Hilfe



Und damit soll man sich verteidigen...



Zu Beginn des Spiels sind die Feinde noch relativ harmlos



Das Inventory ist sehr übersichtlich gestaltet

In den Game-Preferences läßt sich alles, was nicht niet- und nagelfest ist, einstellen

erblicken kann. Doch wie zum Trost umgibt mich ein ständiger kleiner Lichtstrahl, der mir beinahe das Gefühl vermittelt, so etwas wie der Erleuchtete zu sein. Das bin ich zwar nicht, auch wenn ich meine Mitbewohner vor dem nahenden Verdursten erlösen soll, denn schließlich habe ich auch noch keinen rechten Schimmer, was jetzt genau zu tun ist, außer, mich irgendwie nach Osten zur Vault 15 durchzuschlagen. Vielleicht genau der richtige Zeitpunkt für eine kleine Eigenleib-Visitation.

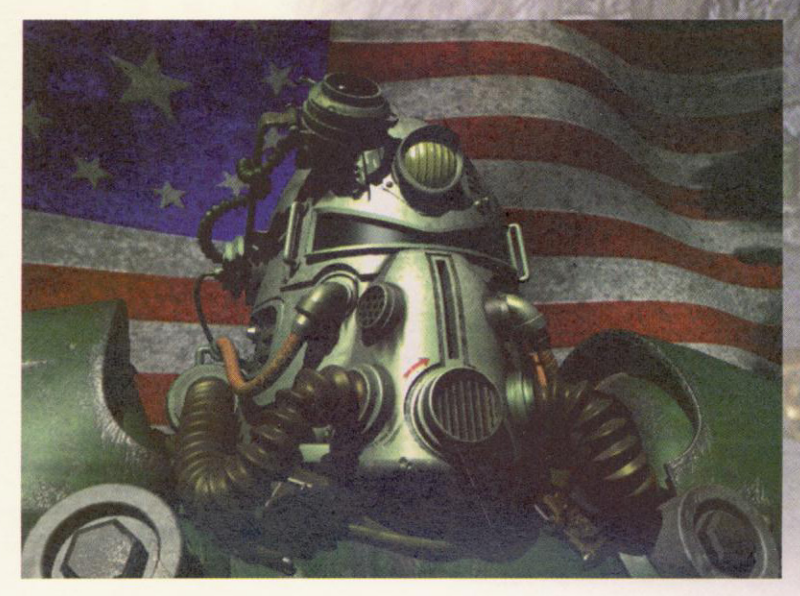
Ein Klick auf INV, und es öffnet sich das Inventory. Alles ist sehr übersichtlich. Links befinden sich die Darstellungen der Gegenstände, die ich bei mir trage. Gegenstände, die man nicht sofort eindeutig zuordnen kann, müssen erst als Item 1 oder 2 in die Hand genommen werden, um zumindest ihren Namen zu erfahren, wie z.B. das StimPak (eine schnell heilende Injektion übrigens). Hat man etwas in der Hand, erscheint sofort eine detaillierte Beschreibung im Fenster darüber, das auch Aussagen über meine Hitpunkte, Rüstungsklasse u.ä. macht. Sobald man spezielle Rüstungen gefunden hat, können diese in einem Extra-Slot ablegt, d.h. angezogen werden. Wurde das INV-Fenster wieder geschlossen, erscheint die Waffe (oder ein anderer Gegenstand), die man in der ersten Hand hält auf der Spieloberfläche. Um sie zu benutzen, klickt man einfach auf die Darstellung, und schon kramt sie mein alter Ego aus der Tasche. Ein Wechsel zwischen Item 1 und Item 2 geschieht durch Drücken auf einen kleinen roten Knopf.

Unter dem INV findet sich ein Q-Knopf für den Ausstieg, zum Speichern oder die generellen Spieleinstellungen, derer es eine ganze Menge gibt. Spiel- und Kampfschwierigkeiten lassen sich auf drei Stufen verstellen und für die, die gerne auf einem sauberen Monitor spielen, läßt sich der Gewalt- (und damit der Blut-)Level vierfach variieren. Hier kann man auch festlegen, wie red- bzw. fluchselig der eigene Charakter im Spiel ist, wie schnell er sich von einem Punkt zum anderen bewegt (mein Tip: Immer rennen lassen), und ob Dialoge per Untertitel eingeblendet werden sollen. Für den Tontechniker mit Vorlieben fürs Feintuning läßt sich noch jegliche Art von Sound in seiner Lautstärke einrichten.

Ein Klick auf CHA bietet sämtliche innere und äußere Werte, die mein Charakter so mit sich bringt. Außer den drei voreingestellten (zwei Herren und eine Dame) gibt es natürlich auch die Möglichkeit, sich einen ganz eigenen Charakter zusammenzubasteln. Bei den mannigfachen Einstellungen hilft das Handbuch sehr gut weiter, das kurz und knapp die Zusammenhänge und Einschränkungen erklärt. Unter anderen wären hier Stärke, Aufmerksamkeit, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und Glück zu erwähnen, wie noch eine ganze Reihe weiterer Fähigkeiten, wie Geschick im Umgang mit bestimmten Waffen, das Basteln von Fallen, das Knacken von Schlössern, Stehlen, Reparieren und vieles mehr – wie man das eben von einem guten Rollenspiel erwarten kann. Dazu gibt es hier erneut eine vollständige Übersicht über den Zustand meines Helden (oder Heldin) mit Hitpunkten, Angabe über Verletzungen, Rüstungsklasse, erlaubtes Gewicht und so weiter. Eine nette Zugabe sind die Perks, das sind spezielle Fähigkeiten, von denen man sich alle drei Charakterstufen eine neue aussuchen darf. Karma ist so etwas wie das Goldene Buch vom Nikolaus, in dem pingelig nachgehalten wird, wie „moralisch" einwandfrei man spielt (vorbei ist's also mit dem lustigen Meucheln, und hinterher die Unschuldsmine ziehen!). Wenn also irgendwann eine Etepetete-Wüstenmutti partout nicht mit mir reden will, oder Kinder schreiend vor mir weglaufen, werde ich evtl. hier einen Grund dafür finden. Für die Kerbenschnitzer unter den Spielern gibt es noch ein KILLS-Verzeichnis, eine Art Jagdbuch, in dem verzeichnet wird, wieviel man von welcher Sorte bereits umgebracht hat... schließlich ist es ja gefährlich genug hier in der strahlenden Wüste.



Ein echter Selbsterfahrungstrip



Das wunderschöne Intro sprüht nur so vor schwarzem Humor

Neben dem Textfenster, indem kurze Meldungen über Beobachtungen oder Einzelheiten zu Kämpfen angezeigt werden, gibt es noch den Skilldex. Er ist so eine Art Schnellschalter für die wichtigsten persönlichen Fähigkeiten wie Anschleichen, Schlösserknacken, Stehlen, Fallenstellen, Erste Hilfe, ernstere Verarztung, Wissenschaftliches und Reparieren. Ein kurzer Klick auf die entsprechende Fähigkeit (die persönliche Stärke wird jeweils in Prozent dazu angezeigt) läßt den Charakter auf dem Bildschirm sofort zum jeweiligen Fachmann werden, um sich so zum Beispiel an Monstern vorbeizuschleichen oder eine Tüte mit Pflastern bereitzuhalten.

Zu guter Letzt gibt es noch den Pip-Boy 2000, eine Art moderner Rolodex, der mich daran erinnert, was ich eigentlich momentan vorhatte, und der eine nette Weckuhr besitzt, damit ich mir zum gezielten Heilen einige Stunden Augenpflege genehmigen kann. Ein paar Karten besitze ich auch noch, speziell wenn mir jemand Unterlagen überlassen hat, mittels derer ich mich ziemlich flott von einem Ort zum anderen bewegen kann. Tja, wie schnell ist nichts getan, und so stehe ich hier immer noch im düsteren Tunnel vor der Vault 13, aber zumindest weiß ich jetzt, wer ich bin. Ein forscher Klick mit einem imaginären Hexagon-Icon auf den Boden vor mir, und schon setzt sich mein Männchen in Bewegung. Doch prompt macht es ein futuristisches „Schmörp"-Geräusch und das, was ich für einen Stein gehalten hatte, erhält plötzlich einen grellroten Umriß und wackelt auf mich zu. Eine Ratte von feinster Größe und finstrer Gesinnung. Zusätzlich sirrt eine weitere Klappe auf meinem Bildschirm auf, unter der ich nun eine Runde oder den ganzen Kampf beenden kann; also geht's los. Genauso nett und einfach, wie es mir das Tutorial beschrieben hat, kann ich nun auf ein paar Ratten schießen oder mit dem Schlagring einhämmern, bis diese sich quiekend in ihrer eigenen Lake zur letzten Ruhe begeben. Eigentlich ganz einfach: Wenn ich dran bin, erscheinen sämtliche potentiellen Feinde in meiner Umgebung in ihrem roten Umriß, mein Cursor wird zum Fadenkreuz. Wenn ich auf eine dieser Gestalten ziele, erscheint eine Prozentangabe, wie hoch meine warscheinliche Trefferquote ist, wenn ich auf die Maus klicke, schieß' ich, schlag' ich, oder mache, was ich sonst so drauf hab.



Eine gute Quelle für neue Informationen

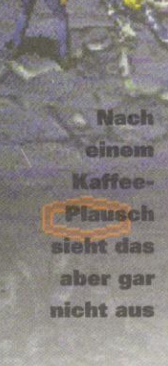
Nach getaner Metzelei bewege ich mich weiter durch den Stollen vor der Gruft, und hier fällt zum ersten Mal ein sehr interessantes Feature auf. Wenn sich mein Männchen (wegen der isometrischen Sicht) hinter einem Objekt befindet, das es normalerweise verdecken würde, wird dieses fast durchsichtig, so daß man jederzeit den Überblick behalten kann... sollte man meinen. Leider ist dem nicht immer ganz so, wie sich speziell im weiteren Verlauf der Geschichte herausstellen wird, wenn es nämlich in Städte oder Dörfer geht, in denen zum Beispiel vereinzelte Häuser stehen. Betritt man beispielsweise ein Haus, „verschwindet" förmlich

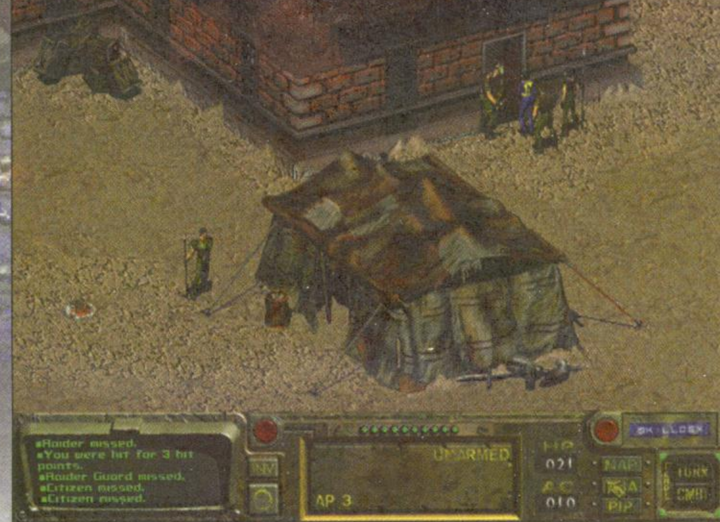


Irgendwann kann ich auch keine Ratten mehr sehen...

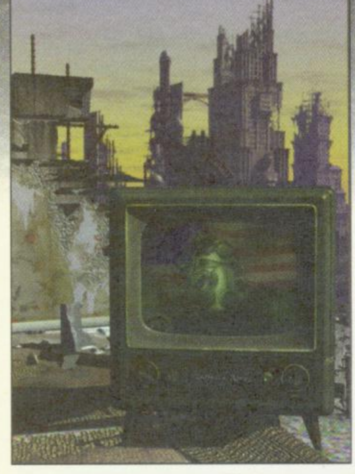


...und schmecken tun sie auch nicht

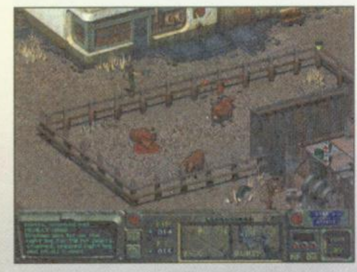




Nach einem Kaffee-Plausch sieht das aber gar nicht aus



Die schöne, neue Welt



Stoppt den Rinderwahn!

das komplette Dach und man kann das gesamte Innenleben betrachten. Blöderweise macht die Programmlogik hier auch keinen Unterschied zwischen Räumen, die meine Figur wirklich sehen kann, und solchen, die ihrem Blick verborgen bleiben müßten. Naja, macht ja nix, lieber ein bißchen zuviel gewußt, als zuwenig. Zu dumm, aber das Dach klappt nicht immer weg, wenn man beispielsweise ein Haus durch eine Tür betreten möchte, die auf der nach oben verborgenen Seite liegt. Hier wird dann nur soviel durchsichtig, wie der Lichtschein, der mich ständig umgibt, was dann zu so netten Auftritten verhilft, daß man plötzlich „zu doof" ist, die Tür wiederzufinden, durch die man erst eine Minute zuvor ins Freie getreten ist.

Treffe ich auf andere Menschen, kommt es entweder zum Kampf (dann sind's wohl Feinde gewesen), oder ich kann mit ihnen reden, feilschen und sie manchmal sogar beleidigen (aber Vorsicht, das Karma merkt sich alles!). Hatte ich nicht gerade schon was zu meckern? Prima! Dann kann ich auch gleich weitermachen. Da wären dann auch noch die Gesprächsthemen, nach denen man speziell fragen kann. Und auch hier, ähnlich wie mit den Räumen, die ich nicht kennen kann, habe ich Themen und Namen parat, von denen ich bisher noch nie etwas gehört habe. Ist zwar irgendwie ganz praktisch, aber realistisch ist was anderes. Oder was war mit dem Typ in der Wüste, der plötzlich immer genau so weit gehen konnte, daß er außerhalb meiner Schußweite war? Einiges gäbe es da noch aufzuzählen.

Aber, was soll's? Das sind alles in allem kleine Logik-Klöpse, die sich eingeschlichen haben, aber den Spaß an der großen Geschichte nicht verderben. Und groß ist sie auf jeden Fall. Neben der Angelegenheit mit dem Chip für unsere Wasseraufbereitung schwelen noch gut 50 Sub-Quests in Fallout, so daß für Kurzweil auf jeden Fall genug gesorgt ist. Das einzige, das mich aber doch noch ein bißchen wurmt, ist der krasse Stimmungsbruch, der einsetzt, sobald das eigentliche Spiel beginnt. Die Handbücher und die Intros sind so herrlich schwarzhumorig präsentiert (wir werden versuchen, das Intro auf die Cover CD der PowerPlay 10/96 zu packen!), doch im Spielverlauf ist davon absolut nichts mehr zu merken. Schade, daß hier zwei ganz verschiedene Design-Teams am Werk waren. *ts*

SUPER

tom schmidt

Viel zu meckern habe ich eigentlich nicht. Fallout ist ein klasse und ein klassisches Rollenspiel, das allen Ansprüchen voll gerecht wird. Die Hintergrundgeschichte ist ausgereift und tiefgründig und bietet mit ihren ungefähr 50 Sub-Quests genügend Futter für viele lange Spielenächte. Die Oberfläche ist sehr intuitiv aufgebaut und bietet selbst Genre-Neulingen einen schnellen Einstieg ins Spiel. Die Geschichte selbst ist nur von so wenigen Logikbrüchen durchzogen, daß man darüber locker hinwegsehen kann. Die Grafik, sowohl im Intro als auch im eigentlichen Spiel selbst, ist hervorragend und macht schon jetzt Apettit auf mehr von Interplay. Der Sound, und hierbei ganz speziell der Song aus dem Intro, läßt fast nichts zu wünschen übrig, obwohl – ein paar mehr Digi-Stimmen hätten es ruhig sein können. Wie wär's beim nächsten Mal mit einer nicht so düsteren Depri-Story mit Atomkrieg und Verstrahlung. Gegen ein paar Zwerge und Elfen hätte ich wirklich nichts einzuwenden.

Name	**Fallout**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95,DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **80%**
Sound **86%**

Spielspaß

84%

Hier stehen die Kniffe, die Sie kennen sollten

Das Beste an Tips & Tricks zu Windows 95, Windows 3.x, DOS, WinWord, Excel, Corel Draw und Powerpoint.



Überall beim Händler





SUPER-EXTRA:

MEGA-FAN-PASS

JUBILÄUMS-VERLOSE:

Preise im Wert von DM 50.000.- zu gewinnen!

HANSON • BSB • 'N SYNC...

POPCORN

POP-EXPLOSION 97

presented by Panasonic

BACKSTREET BOYS

'N SYNC • BLÜMCHEN

NO MERCY • MR. PRESIDENT

WORLDS APART • AARON CARTER

FUNKY DIAMONDS • CAUGHT IN THE ACT

u.v.a.

6.9.97 BERLIN • DEUTSCHLANDHALLE

Ticket-Hotline:

030 - 695 92 999 / 030 - 306 96 969

IRRTUM UND ÄNDERUNG VORBEHALTEN!

SUPPORT 9/97

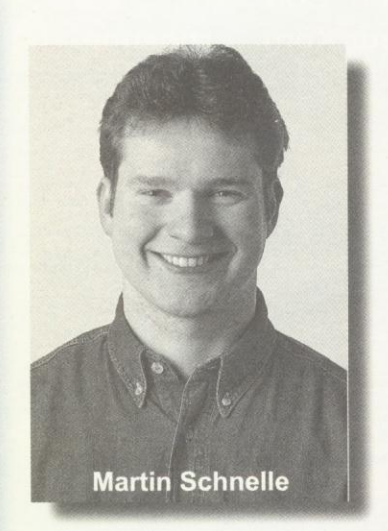
Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Tips & Tricks]

[Erste Hilfe]

DMV Verlag & Co. KG
Redaktion POWER PLAY
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

H!LFE



Trotz Sommerloch warten an dieser Stelle wieder feine Schmankerl auf Euch: Ein Strategie-Guide zu „Comanche 3" und „X-Wing vs. TIE-Fighter", dazu gibt´s noch die Komplettlösung zu „Atlantis". Und wie immer haben wir jede Menge Kurztips!

Comanche 3

Martin Straub aus Büchenbach hat alle vier Kampagnen in Novalogics State-of-the-art-Hubschraubersimulation absolviert und gibt Euch an dieser Stelle Tips zu sämtlichen Missionen.

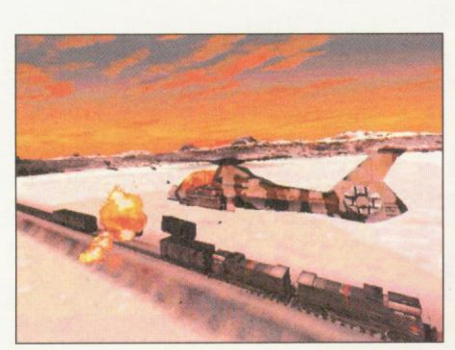
Allgemeines:
Am besten fliegt Ihr zuerst alle Trainingsmissionen und tretet dann die Feldzüge in der vorgegebenen Reihenfolge an, weil sie sich im Schwierigkeitsgrad nacheinander steigern. Fliegt immer möglichst tief und laßt die Stingerraketen angewählt, da feindliche Helikopter die größte Bedrohung sind.

Kürzel:
WP = Wegpunkt
ST = Stinger
HF = Hellfire
HY = Hydra
ART = Artillerieunterstützung

Operation Ritterliche Rettung

Mission 1: Heuhaufen

Bewaffnung: 500 Schuß, 16 HY, 2 ST, 9 HF (, 1 ART)
Ziel: Pawn: Radarstellung und SA-2-Stellungen vernichten
Vorgehensweise:
Passiert zunächst Wegpunkt (WP) 1, fliegt dann in Richtung WP 2, schaltet auf die Hellfire-Raketen (HF) und zerbröselt die drei rechts liegenden BRDMs. Am zweiten Punkt angekommen, vernichtet Ihr die dort befindlichen Panzer und schwirrt weiter zum dritten WP. Wählt dort den Canyon mit den zwei Tankwagen, dann geht es weiter in Richtung Ziel. Achtet auf die beiden Hubschrauber, die sich von hinten rechts nähern sollten. Sobald Ihr das Ziel unter Beschuß nehmt,


Zerstört bei Zügen möglichst als erstes die Lok


Jetzt wird der Gegner es schwer haben, seinen Nachschub durchzubekommen

benutzt die HFs und Artillerie-Unterstützung (ART), um die Flugabwehr zu zerstören (hellrot auf der Karte). Droht keine Gefahr mehr, plättet den Rest mit Hydras (HY) und der Kanone.

Mission 2: Dreierrunde

Bewaffnung: 500 Schuß, 16 HY, 2 ST, 9 HF
Ziel: Bravo, Charlie, Delta: Panzer vernichten
Vorgehensweise:
Zuerst passiert Ihr WP 1 und WP 2 und schaltet auf HF. Beim Schwenken zu WP 3, schaltet Ihr links die vier Panzerfahrzeuge aus und fliegt dann zum vierten WP. Schaltet auf die Stinger-Raketen (ST), um die links auftauchenden Hind-Helikopter abzuschießen. Links von WP 4 zerstört Ihr mit HFs die Panzer sowie die BMPs, dann beim fünften WP die restlichen, dort befindlichen Fahrzeuge. Zuletzt bewegt Ihr Euch zu WP 6 und vernichtet alle dort befindlichen Ziele.

Mission 3: Rattenfänger

Bewaffnung: 500 Schuß, 2 ST, 5 HF (1 ART)
Ziel: Knight: Satellitenschüsseln, Kommunikationswagen
Vorgehensweise:
Fliegt zu WP 1 und nehmt dann die Schlucht in Richtung WP 2. Schaltet

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

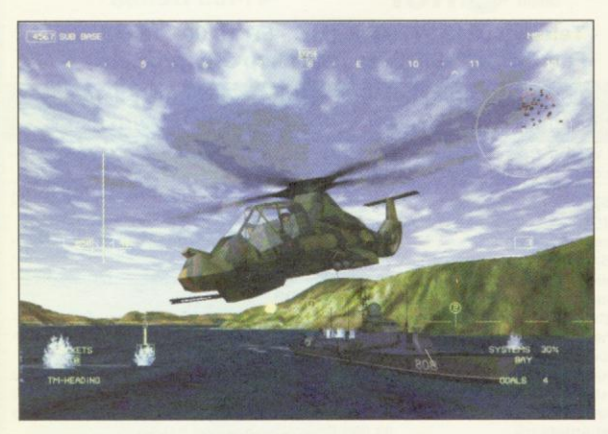
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

DMV Daten- und Medienverlag
GmbH & Co. KG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zurateziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer **089/162675** zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.



Fregatten stehen ebenfalls auf dem Speiseplan...

zunächst auf HF, bewegt Euch danach tief rechts ins Tal und feuert auf das BRDM. Schießt nun die beiden Mi-24 ab, die um das Ziel herumpatrouillieren. Mit HFs zerstört Ihr jetzt die restlichen Bodenziele, die sich voraus befinden. Ist dies erledigt, fliegt schnell zu WP 3, ignoriert die rechts liegenden Bodentruppen und vernichtet mit der 20mm-Kanone die Schüsseln samt dem Kommunikationsfahrzeug.

Mission 4: Showdown

Bewaffnung: 500 Schuß, 8 ST, 2 HF
Ziel: Alpha, Bravo: Helikopter
Vorgehensweise:
Dieser Einsatz ist relativ schwer und erfordert wahrscheinlich mehrere Anläufe. Nachdem Ihr WP 1 hinter Euch gelassen habt, fliegt Ihr bis ca. 5400 Fuß Entfernung an WP 2 heran, schaltet auf HF und vernichtet vorsichtig links das 2S6M-Gefährt. Jetzt dreht wieder um und bewegt Euch in Richtung Süden bis ca. 7000 Fuß vom zweiten WP. Schwirrt nun in Richtung Nordosten, wobei Ihr links von Euch zwei Hubschrauber sehen solltet, die Ihr im Tiefflug und möglichst unauffällig abschießt. Jetzt geht es weiter zum WP 2. Sobald Ihr Helikopter entdeckt, nehmt Ihr sie unter Beschuß, achtet aber auf die beiden noch übrigen SAM-Stellungen. Fliegt dann Richtung WP 3 weiter und sucht die restlichen Schraubflügler. Ab und zu solltet Ihr Euch allerdings einen kurzen Überblick durch Aufsteigen verschaffen; bleibt aber nie lange oben, sondern taucht sofort wieder ab.

Mission 5: Gütiger Himmel

Bewaffnung: 500 Schuß, 8 HY, 4 ST, 10 HF
Ziel: Alpha: Luft- und hauptsächlich Bodenziele
Vorgehensweise:
Fliegt schnell in Richtung WP 2. Den Hügel rechts vor WP 2 umfliegt Ihr rechts, schaltet auf ST und schießt die beiden Hokums ab. Dann bewegt Euch weiter tief nach links (Richtung Osten) und vernichtet mit HF die Panzer. Beim dritten WP angekommen, feuert Ihr erst auf die linke, dann die rechte Fahrzeuggruppe; laßt Euch dabei von Eurem Wingman helfen.



...auch wenn der Comanche hier etwas nahe ist

Mission 6: Nachtschatten

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 12 HF (, 3 ART)
Ziel: King, Rook: Panzer
Vorgehensweise:
In diesem Auftrag geht es hauptsächlich darum, viele Panzerfahrzeuge zu zerstören. Schaltet auf die STs, fliegt zum zweiten WP und kümmert Euch um die entgegenkommenden Hokums. An WP 2 trefft Ihr auf zwei Havocs, die keine größeren Schwierigkeiten bereiten sollten. Der nun folgende Einsatz der ART gestaltet sich da schon diffiziler: Nehmt möglichst weit entfernte Tanks unter Beschuß und laßt die restlichen dann in den Geschoßhagel der Artillerie hineinfahren. Mit den HFs plättet Ihr zunächst die Luftabwehrfahrzeuge, um danach ungestört die übriggebliebenen Panzer auszuschalten.

Mission 7: Ansturm

Bewaffnung: 500 Schuß, 8 HY, 20 ST, 2 HF
Ziel: Stützpunkt muß erhalten bleiben
Vorgehensweise:
Grundsätzlich gilt hier, möglichst schnell zu sein und sich nicht irritieren zu lassen. Gleich nach dem Start schaltet Ihr auf STs, da Eure Hauptaufgabe das Vernichten feindlicher Hubschrauber ist. Fliegt zum ersten WP und schießt die aus dieser Richtung kommenden Helikopter ab. Um Euch nicht dem Beschuß durch SAMs auszusetzen, haltet Euch tief. Ist dies erledigt, geht es zum WP 2, bleibt aber in der Deckung des Berges. Durch das beliebte Pop-Up-Manöver (Auf- und Abtauchen) feuert Ihr auf die zweite Gruppe von Fluggeräten. Nun noch die Hokums zerstören, die aus Kurs WP 3 und 4 kommen, dann ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr noch Eure Bodentruppen im Kampf gegen Panzer unterstützen, müßt es aber nicht.

Mission 8: Schachmatt

Bewaffnung: 500 Schuß, 6 ST, 3 HF (, 10 ART)
Ziel: Mate: Befehlszentrum
Vorgehensweise:
Fliegt schnell zum zweiten WP, schaltet auf ST und vernichtet die ankommenden Hokums. Haltet Euch tief über dem Boden und bewegt Euch bis auf etwa 8300 Fuß an den dritten WP heran. Wählt die ART aus, steigt vorsichtig und feuert ein einziges (!) Mal auf das SAM-Nest vor Euch. Ignoriert die anderen Gegner und fliegt weiter in Richtung WP 3, bis Ihr über dem Rand des „Sees" seid. Holt jetzt die von rechts nach links vorüberfliegenden Helikopter mit ST und der Kanone vom Himmel. Vom äußeren Rand des Sees wählt nun die Ziele auf dem Hochplateau an und schießt sie mit der ART schön verteilt ab (z.B. Hangar, Hangar, Guard Tower, Microwave), um die FlAK-Stellungen kümmert Euch mit den HFs. Falls noch Ziele übriggeblieben sein sollten, fliegt Ihr gemächlich und unter ständigem Drücken der Zielanwähltaste auf das Plateau zu. Habt Ihr zwei FlAK-Stellungen vernichtet, fliegt Ihr langsam am Berg hoch und ebnet das Gelände mit der übrigen ART und dem Bordgeschütz ein.



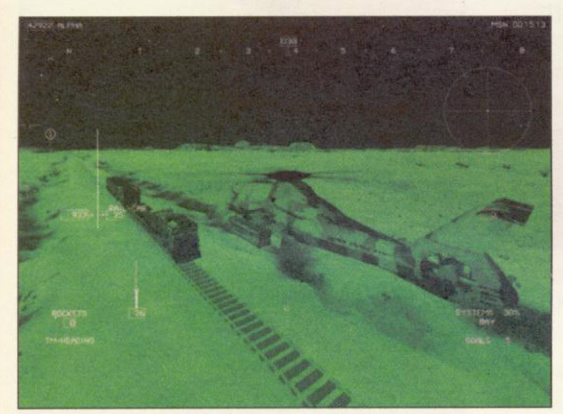
In dieser Höhe solltet Ihr Euch möglichst nicht aufhalten

Operation Kalte Freundschaft

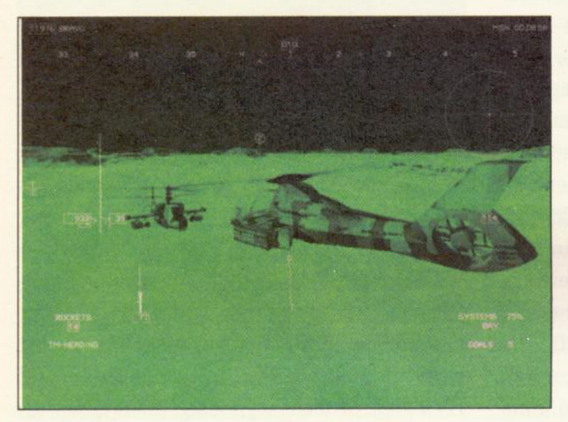
Mission1: Hinterhalt

Bewaffnung: 500 Schuß, 16 HY, 4 ST, 8 HF (, 4 ART)

Ziel: Panzer vernichten



Im Restlichtverstärker sind Nachtziele gut zu erkennen...



...wie zum Beispiel dieser KA-50 Hokum

Vorgehensweise:

Fliegt erst zum ersten, dann zum zweiten WP, bei dem zwei Werewolfs auftauchen. Seid Ihr am WP 2 angekommen, schaltet auf ART, und weiter geht's in Richtung WP 3, wo Ihr mittels der Artillerie erst auf die rechte, dann auf die linke Panzergruppe feuert, möglichst in deren Mitte. Übriggebliebene Tanks zerstört Ihr mit den HFs, außerdem greifen Euch noch zwei Helikopter an, die Ihr mit den STs bekämpft.

Mission 2: Sturmfront

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF (, 4 ART)

Ziel: Arrow: Kommunikationszentrum

Vorgehensweise:

Auch hier geht es erst zum ersten, dann zum zweiten WP. Auf diesem Weg begegnen Euch zwei Fahrzeuge, die Ihr allerdings ignoriert. Am WP 2 angekommen, wartet Ihr, bis zwei



Über Eurem Hubschrauber rückt schon die Kavallerie in Form eines AH-64 an

Havocs kommen, die Ihr am besten mit der Bordkanone abschießt. Fliegt auf dem Weg zum WP 3 am Hügel links vorbei und schaltet auf ART um. Schon bald seht Ihr das Kommunikationszentrum, das Ihr mit der ART erledigt. Achtet auf die hinter Euch auftauchenden Helikopter, die Ihr abermals mit dem 20mm-Geschütz bekämpft. Beim Weiterflug feuert Ihr auf die anderen aufsteigenden Hubschrauber und laßt die ART einmal auf die Uplinks feuern. Die übriggebliebenen Gebäude plättet Ihr dann mit den restlichen ARTs.

Mission 3: Eisfach

Bewaffnung: 500 Schuß, 40 HY, 4 ST, 2HF

Ziel: Maddog, Typhoon: Jeweils eine Brücke

Vorgehensweise:

Dieser Auftrag ist zur Abwechslung mal ganz einfach. Schaltet nach dem Start auf ST, passiert den ersten WP und zerstört die beiden Helikopter, die links auftauchen sollten. Sobald Ihr die Brücke bei WP 3 anwählen könnt, schießt Ihr eine HF auf sie ab. Das gleiche macht Ihr bei WP 4, und schon habt Ihr es geschafft. Wenn Ihr tief genug fliegt, könnt Ihr alle anderen Bodeneinheiten ignorieren und die Hubschrauber, die Ihr entdeckt, lassen sich leicht mit STs und der Kanone vernichten.

Mission 4: Geisterzug

Bewaffnung: 500 Schuß, 12 ST, 8 HF (, 4 ART)

Ziel: Der Zug muß Ziel Bell erreichen

Vorgehensweise:

Gleich am Anfang schaltet Ihr auf ST und öffnet die Waffenschächte. Dann fliegt Ihr in Richtung WP 2 und schießt die beiden Hokums ab. Schnell kurvt Ihr um den Berg links herum und schaltet die beiden Hinds aus, die aus der Richtung des dritten WP kommen. Danach benutzt Ihr die HF, um die Fahrzeuge rechts zu zerstören (Wingman einsetzen). Ihr umfliegt den kommenden Hügel wieder links herum, allerdings diesmal langsam, und schießt mit in der Mitte plazierten ART und HFs die Bodentruppen ab. Das Flugabwehrgefährt auf dem Hügel ignoriert Ihr einfach. Beim WP 4 holt Ihr die beiden Rooivalk vom Himmel und zerstört anschließend mit ART und HF die letzte Fahrzeuggruppe links.

Mission 5:Skalpell

Bewaffnung: 500 Schuß, 20 HY, 6 ST, 4 HF (, 2 ART)

Ziel: Nimbus: Luftwaffenstützpunkt, Thunder: Ölraffinerie

Vorgehensweise:

Bei diesem Einsatz spielt Glück eine große Rolle. Auf dem Weg zum WP 2 erscheinen bald rechts vorne zwei gegnerische Helikopter, um die sich normalerweise die Apaches kümmern. Beim zweiten WP tauchen zwei Hokums auf, die Ihr mit der Kanone sehr schnell aus dem Weg räumt. Nun fliegt Ihr langsam, tief und vorsichtig zum ersten Ziel, das Ihr mit dem Geschütz und HYs zerstört. Paßt aber auf die Triple-A-Flakstellungen auf, die rund um den Stützpunkt aufgestellt sind. Um eine möglichst hohe Überlebenschance zu haben, umfliegt Ihr das zweite Ziel weiträumig von links, bis Ihr es von Norden her angreifen könnt. Mit den HF schießt Ihr nebeneinander liegende FlAKs ab, um durch dieses „Loch" die Gebäude zu vernichten. Eine ART schießt Ihr auf den Ölbohrturm und die andere auf die Raffinerie.

Mission 6: Spetsnaz

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF (, 6 ART)

Ziel: Fallon: Lager, Docks, Leuchtturm

Vorgehensweise:

Passiert sowohl WP 1 als auch WP 2 und fliegt weiter Richtung WP 4. Die Helikopter, die Euch im Weg sind, schießt ab. Mit einer HF zerstört Ihr den Leuchtturm, mit der ART vernichtet die restlichen Ziele. Sollte noch etwas übrig sein, benutzt die HFs.

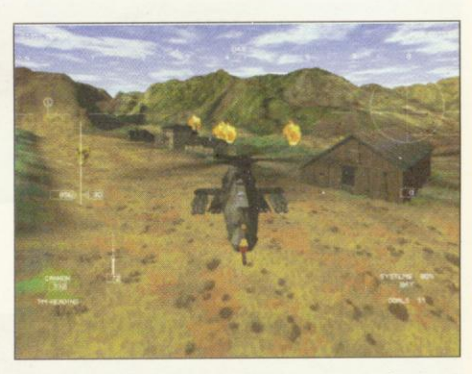
Mission 7: Kalte Krieger

Bewaffnung: 500 Schuß, 20 HY, 4 HF (, 2 ART)

Ziel: Blitz: Hubschrauberstützpunkt, Monsun: Werewolf-Fabrik



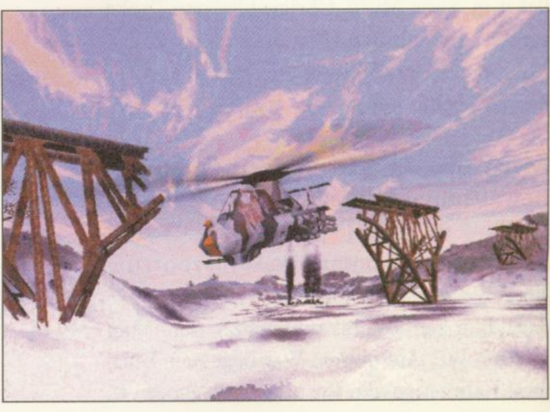
Noch stehen diese Barracken...



...und gehen hier in Flammen auf

Vorgehensweise:

Achtet, während Ihr zum WP 2 fliegt, besonders auf feindliche Hubschrauber. Wenn Ihr ca. 3500 Fuß vom zweiten WP entfernt seid, seht Ihr rechts mehrere Ölpumpen, die Ihr mit dem Bordgeschütz abschießen könnt. Beim vierten WP wartet ein Stützpunkt darauf, mit der Kanone und HYs dem Erdboden gleich gemacht zu werden. Die einzige Gefahr für Euch stellen dabei die FlAK-Stellungen und die abgehobenen Helikopter dar. Ihr fliegt nach diesem Spektakel zum WP 7, um dort mit der ART die Bodentruppen zu vernichten. Auf dem Weg dahin begegnen Euch vielleicht noch ein paar gegnerische Hubschrauber, die Ihr aber mit den ST abschießt.



Diese Brücke nützt dem Gegner nichts mehr

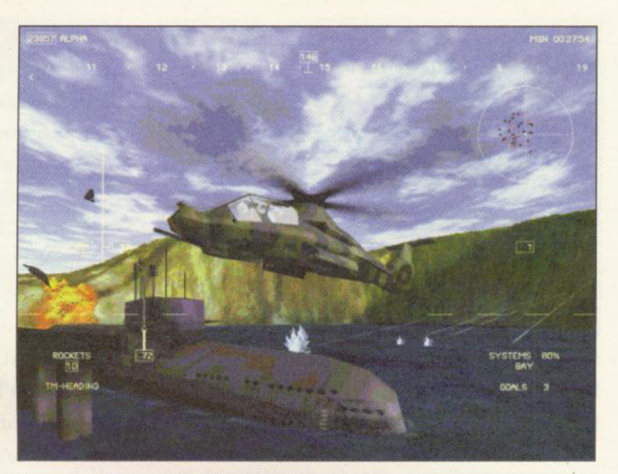
Mission 8: Tunnelschicht

Bewaffnung: 500 Schuß, 12 HY, 14 ST, 4 HF (, 2 ART)

Ziel: Der Zug darf nicht entkommen

Vorgehensweise:

Hier müßt Ihr schnell fliegen (ca. 120 Knoten), um den Zug einzuholen. Aus Kurs WP 2 erscheinen zwei Hinds von links und vorne. Bis zum vierten WP tauchen noch mehrere Helikopter auf, die ebenfalls schnell beseitigt oder, wenn möglich, ignoriert werden. In diesem Einsatz erscheint zum ersten Mal ein Frogfoot, den Ihr nicht angreift, denn die Vodoo-Gruppe gibt Euch Feuerschutz. Jetzt solltet Ihr den Zug sehen, zu dem Ihr soweit aufholt, daß Ihr mit einer HF die Lokomotive zerstören könnt. Falls Ihr einen anderen Waggon trefft, fährt der Zug trotzdem weiter. Sollte es Euch nicht gelingen, den Zug zu erwischen bevor er in den Tunnel fährt, müßt Ihr zum siebten WP (Achtung: noch ein Frogfoot!) fliegen, um ihn dort ganz zu zerstören. Noch ein Tip: Vermeidet in jedem Fall den Zug so aufzuhalten, daß ein Teil im Tunnel steckenbleibt, denn damit ist ein erfolgreiches Beenden des Auftrages unmöglich.



Dieses U-Boot ist eins der Ziele



Operation Feste Entschlossenheit

Mission 1: Bastion

Bewaffnung: 500 Schuß, 20 HY, 6 ST, 8 HF (, 4 ART)

Ziel: Stützpunkt muß erhalten bleiben

Vorgehensweise:

Fliegt der Reihe nach WP 1, WP 2, WP 3 und WP 4 bis zum 5. WP ab, schaltet auf HF und schießt die SA-Stellungen links ab. Dann schickt Ihr ein ART auf den ersten Panzer, der aus Richtung Nordosten kommt. Nun müßte eine Meldung eintreffen, daß zwei Helikopter von Süden kommen, die Ihr abfangt. Danach fliegt Ihr wieder zurück und schießt mit HFs auf die Panzerfahrzeuge, bis Eure Raketenbestände aufgebraucht sind. Jetzt lenkt Ihr Euren Comanche in Richtung WP 1, wo Ihr Munition ergänzt. Achtung, mittlerweile müßte ein Frogfoot gestartet sein und Euch angreifen, den aber das Vodoo-Geschwader übernimmt. Mit ART und HFs vernichtet Ihr nun alle Gegner, die noch aus Osten kommen.



Die Silhouette des Comanche ist aus Tarngründen sehr schmal

Mission 2: Tsunami

Bewaffnung: 500 Schuß, 8 ST, 10 HF

Ziel: Snapper: 2 Ölplattformen und Raketenfregatten

Vorgehensweise:

Auf dem Weg zum zweiten WP kommen aus einer Bucht von rechts zwei Werewolfs, die Ihr am besten mit der Kanone vernichtet. Das Raketenboot voraus versenkt Ihr mit zwei HFs. Jetzt schaltet auf ST, um die (insgesamt 6) Havocs beim dritten und vierten WP vom Himmel zu holen. Nach dem Luftkampf umfliegt Ihr den Berg von links und schießt das Hokum-Duo, das Euch entgegenkommt, mit STs ab. Beim WP 5 zerstört Ihr mit jeweils einer HF die Ölplattformen. Zuletzt geht es noch zum sechsten WP, wo Ihr das dort befindliche Boot versenkt.

Mission 3: Vorhut

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF (, 10 ART)

Ziel: Lotus, Craven: je eine SA-2-Stellung

Vorgehensweise:

Gleich zu Beginn schaltet Ihr auf ST, weil vom zweiten WP aus zwei Werewolfs kommen. Habt Ihr sie ausgeschaltet, fliegt direkt zum WP 3 weiter und zerstört die drei FlAK- und FlaRak-Stellungen mit den HFs. Alle restlichen Ziele vernichtet Ihr mit der Kanone. Seid Ihr dann am WP 5 angekommen, ladet alle Waffen wieder auf und fliegt vorsichtig Richtung WP 6. Sobald Ihr die letzten Ziele seht, belegt Ihr sie mit Feuer aus ART, HFs und dem 20mm-Geschütz

Mission 4: Leichte Knete

Bewaffnung: 500 Schuß, 8 HY, 4 ST, 10 HF (, 8 ART)

Ziel: Vulture: Iron Troop muß überleben

Vorgehensweise:

Auf dem Weg zum WP 3 tauchen eventuell zwei Hinds vor Euch auf, die Ihr mit STs abschießt. Links vom dritten WP befindet sich eine große Gruppe Panzerfahrzeuge (T-80 & SA), die Ihr mit fünf ARTs und HFs erledigt. Falls die Mission noch nicht zu Ende ist, müßt Ihr noch weiter zum WP 3 und WP 4, um dort schließlich die Bodentruppen zu vernichten.

Mission 5: Oberliga

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF (, 12 ART)

Ziel: Stingray: Brücke,T-80 Fabrik
Charlot: Kommunikationszentrum

Vorgehensweise:

Nach WP 1 fliegt Ihr weiter zum zweiten WP und schaltet auf ST, um die von links ankommenden Werewolfs abzuschießen. Danach geht es weiter tief durch die Schlucht und über die Ebene, bis vom WP 3 aus ein Hokum-Paar sichtbar wird, das Ihr abermals mit ST vom Himmel holt. Nun taucht Ihr nach links in die Schlucht ab und fliegt solange weiter, bis links eine Brücke anwählbar ist, auf die Ihr eine ART abfeuern laßt. Dann geht Ihr noch ein paar Meter weiter näher an den fünften WP heran und steigt vorsichtig hoch, um mit ca. drei ARTs die Ziele auf dem Plateau zu zerstören. Wenn Ihr das erste Ziel vernichtet habt, fliegt Ihr zum WP 6 und ladet die Waffen nach. Jetzt kommt der Showdown, bei dem Ihr mit der übrigen ART und HF das Ziel beim achten WP dem Erdboden gleichmacht. Paßt dabei aber auf feindliche Helikopter auf, die von rechts vorne auf Euch zukommen.

Mission 6: Tiefschlag

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 12 HF (, 12 ART)

Ziel: Charlie: Iron Troop muß überleben

Vorgehensweise:

Mit sehr hoher Geschwindigkeit fliegt Ihr bis zum WP 2 und wählt dann die STs, um die beiden Hokums, die aus Richtung WP 3 kommen, abzuschießen. Auf dem Weiterflug benutzt Ihr zwei verteilte ARTs, um die linke Panzergruppe zu schwächen. Sofort danach

fangt Ihr mit STs zwei Werewolfs ab, die von rechts auf Iron Troop angeflogen kommen. Jetzt stoppt Ihr mit zwei bis drei ART die mittleren Panzer und paßt auf die zwei Hubschrauber auf, die von Nordosten Eure Panzer bedrohen. Nun nehmt Ihr die linke Gruppe unter Beschuß und knüpft Euch dann die übriggebliebenen Fahrzeuge mit HFs und ARTs vor. Sobald das letzte Kettenfahrzeug vernichtet ist, habt Ihr die Schlacht gewonnen.

Mission 7: Nachtwanderung

Bewaffnung: 500 Schuß, 16 HY, 16 ST, 2 HF (, 6 ART)
Ziel: Bruha: Fliegerhorst vernichten
Vorgehensweise:
Ihr fliegt schnell und tief zum WP 2, wo Ihr stoppt und auf ST schaltet, um die direkt vor Euch auftauchenden Helikopter zu empfangen. Das Hubschrauberpaar hinter Euch könnt Ihr, wenn Ihr schnell genug seid, ignorieren, während sich die Apaches um das linke Hokum-Duo kümmern. Ihr bewegt Euch nun weiter in die Richtung zum dritten und vierten WP, wobei Ihr ca. 4500 Fuß vor WP 4 links neben dem Hügel den Horst unter Beschuß nehmt. Mit der ART vernichtet Ihr die Zielgebäude und gleichzeitig holt Ihr jeden aufsteigenden Helikopter wieder runter. Nach einiger Zeit sollten zwei Frogfoots starten, um die Ihr Euch ebenfalls liebevoll kümmert - schnell sein ist alles!

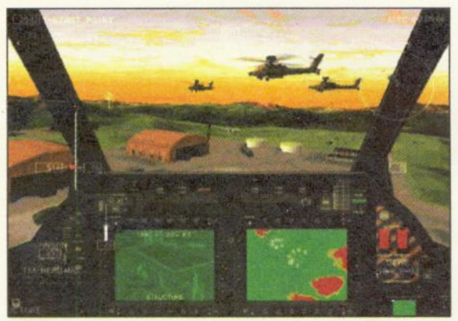
Mission 8: Rote Flut

Bewaffnung: 500 Schuß, 20 HY, 6 ST, 6 HF (, 3 ART)
Ziel: Die feindliche Basis zerstören
Vorgehensweise:
Zunächst fliegt Ihr zum WP 2 und schaltet alle Helikopter, die Euch begegnen, mit der Kanone und ST aus. Dann passiert Ihr den WP 4 und bewegt Euch weiter Richtung WP 5. Achtung, jetzt müßt Ihr Euch auf einen Luftkampf gefaßt machen, bei dem leider auch ein Frogfoot mitspielt. Habt Ihr den Kampf überlebt, fliegt Ihr weiter zum Ziel. Am besten geht Ihr die Sache von der Buchtöffnung her an. Das U-Boot vernichtet Ihr mit HFs oder dem Bordgeschütz. Jetzt müßt Ihr nur noch die Gebäude plätten, womit der Auftrag geschafft wäre.

Unternehmen Wüstenfuchs

Mission 1: Richtlinien

Bewaffnung: 500 Schuß, 8 ST, 10 HF (, 1 ART)
Ziel: Barnsby, Larraby: je 1 SA-2-Batterie
Vorgehensweise:
Fliegt gleich in Richtung WP 3 und schaltet



Neuer Auftrag, neues Glück: Hier geht Ihr mit einer Gruppe Apaches in den Kampf

auf HF, weil kurz vor dem dritten WP links auf einem Berg eine FlaRak-Stellung steht, die Ihr zerstört. Anschließend kümmert Ihr Euch um die beiden Helikopter, die ebenfalls von links vorne kommen. Dann vernichtet Ihr mit der Bordkanone alle Ziele beim WP 3 und fliegt danach weiter zum zweiten Zielgebiet. Die FlaRak-Fahrzeuge links und rechts von Euch ignoriert Ihr und schießt lediglich die Flugabwehr ab, die auf Eurem Weg liegt. Wenn Ihr kurz vor dem Punkt Larraby seid, müßt Ihr auf die Triple-A-Stellung aufpassen, die hinter dem kleinen Hügel steht. Die zweite SA-2-Batterie vernichtet Ihr ebenfalls mit dem 20mm-Geschütz.

Mission 2: Blackout

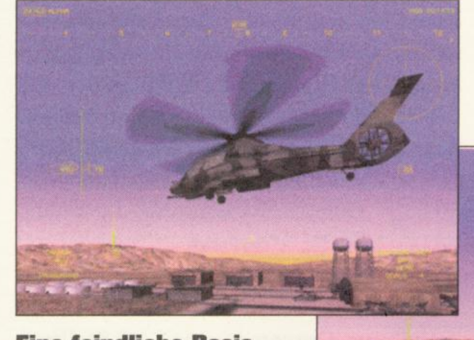
Bewaffnung: 500 Schuß, 2 ST, 5 HF (, 2 ART)
Ziel: Marshall: Kommunikationszentrum
Vorgehensweise:
Wenn Ihr genau den WPs folgt, ist diese Mission sehr einfach. Zunächst einmal fliegt Ihr der Reihe nach die WP 1, 2 und 3 ab. Dann schwirrt nach links Richtung WP 4 durch die Schlucht und wählt die HFs an. Langsam und vorsichtig schleicht Ihr dann durch eine Rechtskurve und schießt die dort positionierte FlaRak-Stellung ab, sobald Ihr sie anwählen könnt. Jetzt bewegt Ihr Euch vorsichtig weiter zum fünften WP und vernichtet das zweite FlaRak-Fahrzeug vor Euch. Nun fliegt Ihr zum WP 7, wo das zu zerstörende Kommunikationszentrum steht. Wenn Ihr aus der Schlucht kommt und nach rechts fliegt, seht Ihr zwei Flugabwehr-Stellungen, die Ihr ignoriert. Die Hubschrauber, die Euch zu nahe kommen, schießt Ihr mit den STs und der Kanone ab, die anderen könnt Ihr ebenfalls ignorieren, weil sie sich Euch gegenüber nicht aggressiv verhalten. Mit der ART, der Kanone und den HFs vernichtet Ihr dann die Ziele.

Mission 3: Ikarus

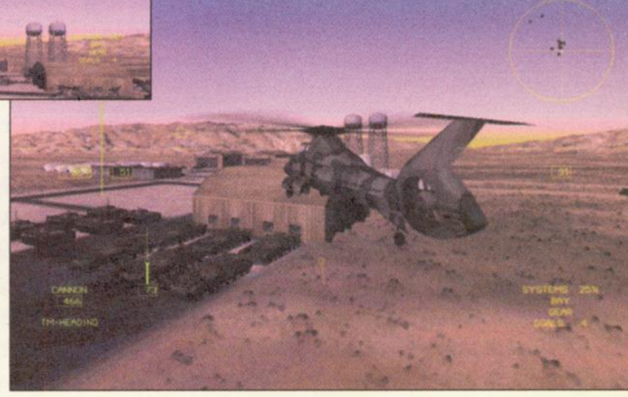
Bewaffnung: 500 Schuß, 6 ST, 11 HF
Ziel: Book: Luftwaffenstützpunkt
Vorgehensweise:
Bei diesem Einsatz dürft Ihr nicht vor den reletiv vielen Flugabwehrstellungen, die links und rechts neben Eurer Flugroute stehen, erschrecken – beachtet sie einfach gar nicht. Ihr fliegt zu Beginn die ersten zwei WP ab und schaltet dann auf HF, um die auftauchenden FlaRak-Stellungen zu zerstören, die in Eurer Flugbahn stehen. Wenn Ihr beim Stützpunkt angekommen seid, müßt Ihr nur noch auf Hubschrauber und die beiden startenden Frogfoots aufpassen. Den Stützpunkt selbst zerlegt Ihr mit HFs und der Kanone aus kurzer Distanz.

Mission 4: Interstate

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF (, 2 ART)
Ziel: Walker: Konvoi vernichten
Vorgehensweise:
Ganz wichtig: Bei diesem Einsatz müßt Ihr



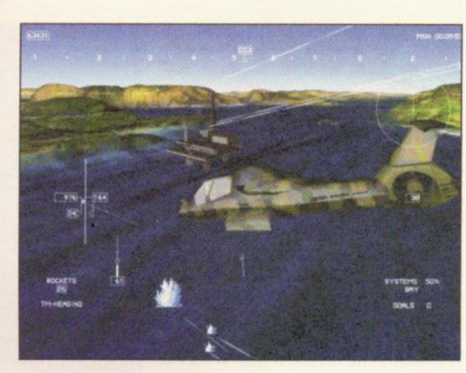
Eine feindliche Basis im Vorbeiflug...



...und hier direkt vor Euch: Noch stehen die Panzer niedlich in ordentlichen Reihen



Auch Bohrinseln dienen als Landeplatz...



...und zuweilen als Ziel

immer in den Schluchten fliegen, weil Ihr sonst entdeckt und sehr schnell zu einer Bruchlandung gezwungen werdet. Am Anfang bewegt Ihr Euch nicht direkt zum WP 1, sondern nehmt links den Canyon. Ihr schleicht so lange Richtung Osten, bis rechts eine Schlucht abzweigt, die Ihr dann weiter entlang fliegt. Die Helikopter, die Euch begegnen, schießt Ihr, wenn es sein muß mit der Kanone ab. Insgesamt werden Euch, wenn Ihr den Weg vorsichtig entlang kriecht, nur zwei 2S6M bedrohen, die Ihr mit den HFs abschießt. Ihr fliegt immer in Schluchten weiter zum WP 3 und dann rechts in den Canyon. Links könnt Ihr jetzt das zweite FlaRak-Fahrzeug orten, welches Ihr natürlich prompt unter Beschuß nehmt. Dann schwirrt Ihr weiter nach rechts und müßtet dann auch bald den gesuchten Konvoi sehen. Die beiden SA-2-Fahrzeuge, welche den Trupp begleiten, vernichtet Ihr mit den HF, die restlichen Lastwagen und die beiden BMP-Schützenpanzer zerstört Ihr mit der 20mm-Kanone.

Mission 5: Bluthund

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF

Ziel: Shaffer, Kimble: Scudwerfer

Vorgehensweise:

Ihr fliegt zu Beginn durch die Schluchten bis zum zweiten WP und schaltet mit der Kanone die beiden BMPs aus. Dann geht es weiter bis zum WP 4, wo Ihr auf HF wechselt, um das 2S6M-Fahrzeug zu zerstören. Jetzt macht Euch auf einen gewaltigen Luftkampf gefaßt. Wenn Ihr mit STs undBordgeschütz alle Helikopter vernichtet habt, schießt Ihr mit der Kanone die beiden Scudwerfer ab. Dann weiter zum zweiten Zielgebiet Richtung WP Kimble. Mit den HFs entledigt Ihr Euch der FlaRaks, die Euch auf dem Weg bedrohen. Paßt gleichzeitig auf Hubschrauber auf. Beim Ziel angelangt, vernichtet Ihr die Scudwerfer mit dem Bordgeschütz.

Mission 6: NBC Express

Bewaffnung: 500 Schuß, 32 HY, 4 ST, 4 HF

Ziel: Turner: Zug und Fabrik vernichten

Vorgehensweise:

Diesmal könnt Ihr WP 1 auslassen und



gleich weiter zum zweiten WP fliegen, wo Ihr mit STs den von links kommenden Hokum und den Havoc abschießt. Danach schwirrt Ihr nach links zu den Schienen und verfolgt den Zug. Die Hubschrauber, die den Zug bewachen, vernichtet mit STs, der Kanone und mit Hilfe des Wingmans. Dann zerstört Ihr die Lok, damit der Zug zum Stillstand kommt; den erledigt Ihr dann endgültig mit HY. Nun geht es zum WP 5, wo Ihr die Waffen nachladet. Anschließend rauscht Ihr in Richtung WP 6 und schaltet dort alle Helikopter und SA-Stellungen aus, damit keine Gefahr mehr droht. Macht nun die Fabrik dem Erdboden gleich, wenn nötig, ladet noch einmal Munition.

Mission 7: Besuch bei Big Al

Bewaffnung: 500 Schuß, 4 ST, 4 HF (, 3 ART)

Ziel: Trainer: Atomfabrik vernichten

Vorgehensweise:

Sobald Ihr das 2S6M-Fahrzeug bei WP 2 orten könnt, laßt es vom Wingman zerstören, um HFs zu sparen. Dann schaltet Ihr auf ST und holt die beiden Hinds links vor Euch vom Himmel. Danach umfliegt Ihr die Panzerkolonne rechts voraus und schaltet auf HF, weil sehr bald vor Euch eine FlaRak-Stellung auftaucht, die Ihr abschießt. Jetzt schlängelt Ihr Euch mit geschlossenen Luken durch die Gegner zum Ziel. Schießt Hubschrauber nur ab, wenn sie Euch orten können. Die Ziele vernichtet Ihr mit HFs, ART und dem Bordgeschütz.

Mission 8: Hagelige Maria

Bewaffnung: 500 Schuß, 12 HY, 8 HF (, 3 ART)

Ziel: Fox: Panzerprototypen

Ryan: Kommunikationszentrum

Stowe: Helikopterbasis

Vorgehensweise:

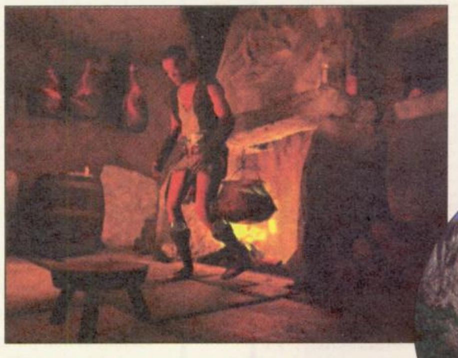
Für einen letzten Einsatz ist dieser relativ einfach. Nachdem Ihr WP 1 und 2 passiert habt, fliegt Ihr Richtung WP 4 und räumt dort den Weg frei. Danach geht es zu WP 3, wo Ihr Waffen nachladet. Nehmt Euch nun das erste Ziel vor, das Ihr von Osten her anfliegt. Eine ART setzt Ihr in die Mitte der Prototypen, den Rest vernichtet mit HFs. Fliegt zum sechsten WP, wobei Ihr die Panzerkolonne bei WP 5 rechts umfliegt. Bei Kontakt mit dem zweiten Ziel schießt Ihr wieder eine ART in die Mitte der Zielgruppe, alles, was dann noch immer übrig ist, zerstört Ihr mit HFs und der Kanone. Beim letzten Ziel bei WP 8 geht Ihr dann ganz genauso vor.

Atlantis

Das neue Render-Adventure von Croys haben Manuel und Michaela Dannert aus Dortmund für Euch gelöst. Für alle, die bei dem Spiel Probleme haben, folgt nun das Tagebuch von Eno.

Atlantis

Heute bin ich am Palast angekommen, um als Gefährte in den Dienst der Königin zu treten. Auf der Suche nach meinem neuen Quartier zeige ich ein paar Wächtern mein Gefährtensymbol, woraufhin sie mir den Weg beschreiben. Dort angekommen, mache ich Bekanntschaft mit Agatha, der obersten Gefährtin der Königin. Mitten in unserem Gespräch stürmen zwei weitere Gefolgsleute in unsere Unterkunft, welche uns vom Verschwinden der Königin berichten. Nachdem ich Malschand, einem der Gefährten der Königin, meine Dienste verweigere, habe ich mir wohl einen ersten Feind geschaffen. Agatha schlägt mir vor, das Verschwinden der Königin selbst zu untersuchen, worauf ich natürlich auch ohne Zögern einwillige. Kurz darauf verlasse ich den Palast und mache mich auf den Weg zum Strand, um den Entführungsort zu besichtigen. Die Wächter dort haben strikten Befehl, keine Gefährten der Königin durchzulassen, also schaue ich mich anderweitig um. Ganz in der Nähe treffe ich auf den Fischer Aktyon. Nach einem kurzen Gespräch mit ihm schaue ich mir unverfroren seine Hütte an und werde gleich darauf von Aktyon zur Rede gestellt. Das Gefährtensymbol bewirkt auch hier wieder Wunder, so daß Aktyon mir einen Ohrring der Königin übergibt, den er zuvor am Strand gefunden hat. Zurück im Palast werde ich zum Königsgemahl gebracht, der mir jede weitere Einmischung im Entführungsfall der Königin untersagt. Den Fund des Ohrrings verheimliche ich ihm, denn sympathisch ist mir dieser Bursche nicht. Da ich vorerst den Palast nicht mehr verlassen darf, statte ich Agatha einen weiteren Besuch ab. Nach einem kurzen Gespräch rät sie mir, mehr über den Ohrring der Königin herauszufinden. Vor unserem Quartier treffe ich auf Garstor, von dem ich merkwürdige und vor allen Dingen unglaubwürdige Geschichten höre. Im Hof des Palastes begegne ich Laskott und lasse mich auf ein kleines Schwätzchen mit ihm ein. Nachdem ich ihm den Ohrring zeige, berichtet er mir von einem Geheimgang, der vom Palast zum nahen Dorf führen soll. Außerdem überreicht er mir noch ein goldenes Schaf, das ich für einen kleinen Test benötigen werde. Während Laskott die Wache ablenkt, schlüpfe ich durch die Tür in den Palast. Jetzt ist gutes Timing gefragt. Ich verdrücke mich in eine Ecke und lausche den Schritten des Wächters. Nach einer Weile entfernt er sich und ich kann durch den Durchgang schleichen und die Treppe heraufrennen. Oben angelangt, sehe ich einen Löwen aus Marmor und ein Gebilde, das auf drei Achsen die Erde, den Mond und die Sonne trägt. An zwei Kurbeln stelle ich die Achsen so ein, daß die Sonne, der Mond und Atlantis in einer Linie liegen (die Sonne unten links). Dies hat wohl einen Mechanismus ausgelöst, denn das Maul des Löwen öffnet sich. Ich füttere es mit dem goldenen Schaf und schon kann ich den Geheimgang betreten. Die nächste Tür knacke ich mit dem Ohrring und gelange so in einen Raum mit einem Fenster, aus dem ich auch gleich herausspringe. Nun befinde ich mich im angrenzenden Dorf, wo ich die Gastschänke zum roten Hahn suche, um mich mit Laskott und seinen Freunden zu treffen. Irgendwie beschleicht mich ein ungutes Gefühl, und so beschließe ich, die Gastschänke von einem umliegenden Haus zu beobachten. Eine Treppe führt mich auf die Galerie eines Nachbarhauses und schon sehe ich meinen Verdacht



Hier hat Eno es so richtig heimelig

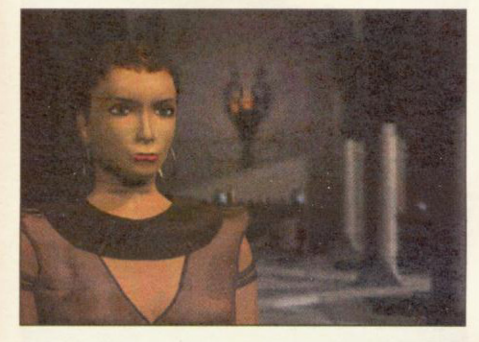


Der Ausgangsort Atlantis vom nahegelegenen Berg aus gesehen...

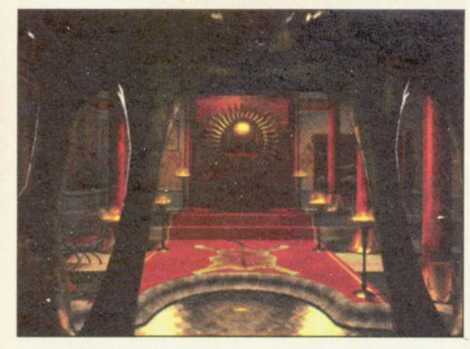


...und aus der Stadt heraus

bestätigt: Eine dunkle Gestalt bewacht den Hintereingang der Schänke. Ein gefundener Blumentopf und ein gezielter Wurf ergibt eine schlafende Gestalt; der finstere Scherge wird mich wohl vorerst nicht belästigen. Eine kurze Untersuchung unseres ohnmächtigen Freundes fördert ein sich als bestimmt nützlich erweisendes Messer ans Tageslicht. In der Gastschänke erwartet mich eine böse Überraschung: Malschand, Garstor und Laskott sind an der Verschwörung gegen die Königin beteiligt. Nun geht alles sehr schnell. Ich stürze die Treppe hinauf und zerschneide mit dem Messer das Seil, an dem der Kronleuchter hängt. Mit Hilfe des Seiles mache ich einen gewagten Sprung auf Malschand, den es auch prompt von den Füßen reißt und mir so den Weg zum Ausgang freigibt. Vor der Tür ruft mir eine Stimme zu, daß ich ihr folgen soll. Durch ein Gittertor gelange ich in den Hinterhof eines Hauses, wo ich auf Agatha treffe. Wir beschließen, daß ich Kreon ausspionieren soll, und danach erwartet sie mich am Obstbaum unter dem Fenster der Bibliothek. Im Hinterhof finde ich eine Leiter, die ich auf eine nahegelegene Bank stelle, um so auf die Mauer steigen zu können. Nun lege ich die Leiter quer zum gegenüberliegenden Palast und gelange so wieder in den Geheimgang. Dort angekommen, finde ich ein Brecheisen, das auch gleich in einer Vertiefung in der Wand zum Einsatz kommt. Mit der dort gefunden Ratte füttere ich die an der Wand abgebildete Zeichnung einer Katze. Im folgenden Geheimraum treffe ich auf den Rattenfänger des Palastes. Nach einem kleinen Spiel mit ihm öffnet sich eine Falltür unter unseren Füßen und wir landen im Delphinraum. Nachdem ich den Dreizack aus den Händen der Statue genommen habe, drücke ich auf den Stern des Nordens auf dem Wandbild, woraufhin sich eine Öffnung in der Decke auftut. Mit Hilfe des Dreizacks gelange ich in den Bauch des Wals und kann ein Gespräch von Kreon belauschen. Zurück im Delphinraum, befestige ich den Dreizack an seinem gewohnten Platz und schließe durch einen erneuten Druck auf den Stern des Nordens das Loch in der Decke. Nach Verlassen des Raumes befinde ich mich wieder an einer mir bekannten Stelle im Palast. Abermals warte ich, bis der Wächter sich entfernt hat, nehme aber diesmal nicht die Treppe, sondern den langen Gang und erst dort besteige ich die Stufen zur nächsten Etage. Ich befinde mich nun in der Bibliothek. Zu meinem Entsetzen muß ich feststellen, daß die Dielen ein fürchterliches Knarren verursachen, so daß die zwei im Raum befindlichen Wächter auf mich aufmerksam macht. Ich schleiche mich an der Wand entlang, um unnötige Geräusche zu vermeiden. Kurz vor den Wächtern bewege ich mich zur Mitte der Bibliothek und mit einem weiteren Schritt direkt an die Regelwand im Rücken der Wächter. Mit einem beherzten Stoß begrabe ich einen Wächter unter der Wand und kann im folgenden Durcheinander aus dem Fenster flüchten. Ich stehe nun im Garten mit den Obstbäumen und kann auch schon Agatha mit einer anderen Person an der gegenüberliegenden Mauer erspähen. Agatha und ich werden von Kerben und einem Palastwächter angegriffen. Während ich den Wächter mit meinem Messer ausschalten kann, hatte Agatha nicht so viel Glück. Schwer verletzt liegt sie auf dem Boden, und mit letzter Kraft bittet sie mich, ihren Bruder Hektor, der Pilot ist, aufzusuchen. Kurz darauf stirbt sie. Ich nehme ihr Armband und mache mich auf den Weg zum Flughangar. Da mir der normale Weg zum Palast verwehrt bleibt, muß ich wieder mit Hilfe der Leiter im Hinterhof in den Geheimgang klettern. Das Vorbeischleichen am Wächter im unteren Gang wird mir langsam zur lieben Gewohnheit. Wieder im Hofe des Palastes, nehme ich die nächste Tür, die mich zum Flughangar führt. Mit Hilfe eines Lifts gelange ich in die höheren Regionen des Palastes und komme über einen Laufsteg zur Anlegestelle der Flugschiffe. Beim Betrachten des ersten Flugschiffes überfällt mich die Müdigkeit und ich schlafe auf dem Pilotensitz ein. Ich werde von Hektor unsanft aus meinen Träumen geweckt, aber nachdem ich ihm das Armband seiner Schwester zeige, erklärt er sich bereit, mir zu helfen, und so fliegen wir nach Karbonek.



Hilft Euch anfangs: Agatha



Was verhüllt Euch dieser geheimnisvolle Ort?

Karbonek

Dort angekommen, erkunde ich die Insel und finde bald eine Brücke, die über einen Fluß führt, der in einer Höhle verschwindet, und ein Sprung ins eiskalte Wasser führt mich in einen unterirdischen Gang. Um von hier aus weiterzukommen, muß ich eine Luke im Boden öffnen. Dies stellt sich als gar nicht so leicht heraus. Ich muß die Platten so verschieben, daß die Schlangenköpfe sich untereinander befinden und der restliche Schlangenkörper sich nahtlos anfügt (die Köpfe der Schlangen befinden sich folglich auf der gleichen Platte). Nach Betreten des Schachtes klettere ich weiter in die Tiefe und gelange in die Speisekammer einer in der Höhle angelegten Festung. Einer dort stehenden Priesterin zeige ich mein Gefährtensymbol und sehe mich in dem Verdacht bestätigt, daß Königin Rhea hier festgehalten wird. In einer umliegenden Kiste finde ich das Gewand einer Priesterin, in das ich auch gleich hineinschlüpfe, um so eine perfekte Tarnung zu erhalten. Nun schnappe ich mir noch den Bierkrug und bin bereit, die weiteren Höhlen

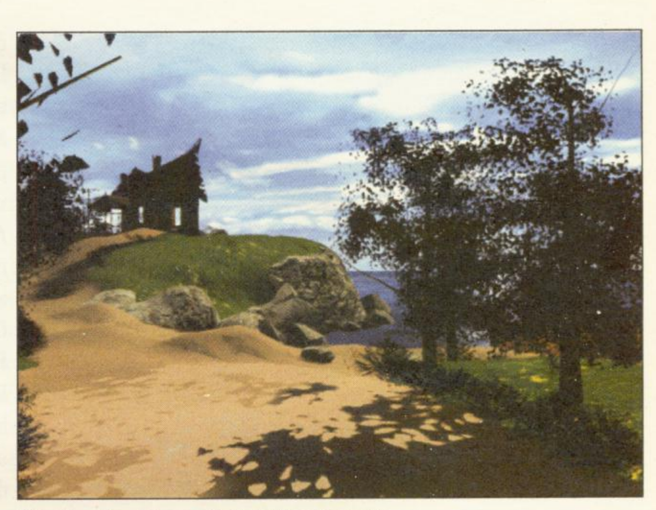
zu erkunden. Einem erfrischenden Schluck vom köstlichen Gebräu kann kein Wächter wiederstehen, und so erreiche ich bald das Gefängnis der Königin. Ich verdrücke mich in eine Ecke und peile erst einmal die Lage. Nach einer Weile verlassen der Hohepriester und ein Major das Verlies der Königin, und auch einer der beiden sich vor der Tür befindlichen Wächter schließt sich dem Duo an. Direkt vor mir steht ein Holzblock an der Wand, den ich sofort an mich nehme, und so trete ich dem verbliebenen Wächter entgegen. Diesem schlagkräftigen Argument hat er natürlich nichts entgegenzusetzen. Endlich habe ich die Königin gefunden. Ich verlasse nochmal kurz das Verlies, um den niedergeschlagenen Wächter hereinzuziehen und mich seiner Kleider anzunehmen. Nachdem ich die Königin überredet habe, ein Priesterinnengewand an- und ihre Maske abzulegen, machen wir uns auf den Weg zurück in die Speisekammer. Dem Wächter vor der Speisekammer erklären wir, daß wir auf Befehl des Majors handeln und klettern durch den Kamin zurück ins obere Höhlensystem. Der unterirdische Fluß bringt uns diesmal an eine andere Stelle, und wir müssen erst an der Felswand dem Tageslicht entgegen klettern.



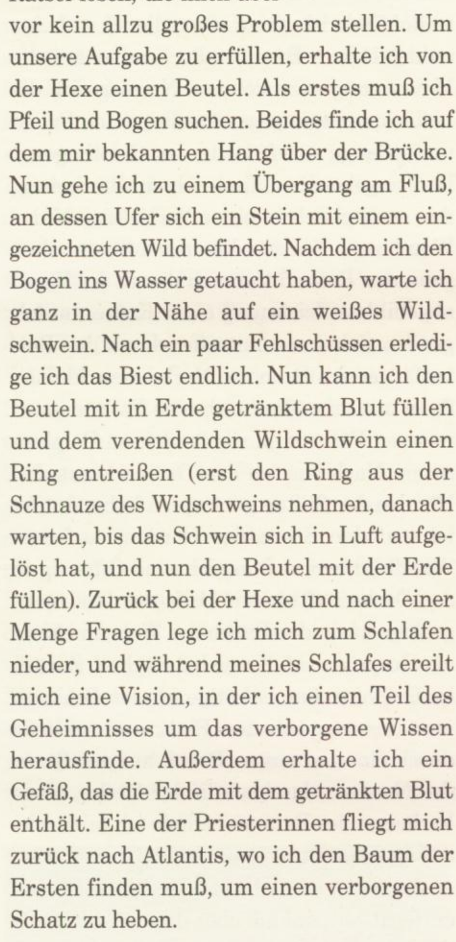
Zuweilen geht es auch durch Wälder

Nun ist Vorsicht geboten, denn überall sind Wachpatrouillien anzutreffen. Ich finde einen Weg über einen der oberen Hänge und so gelangen wir über die Köpfe der Wachen hinweg wieder zur Brücke.

Auf dem Pfad zum Flugschiff kommt uns Hektor entgegen und berichtet von einer Patrouillie, die unser Gefährt entdeckt hat und nun bewacht. Ich habe keine andere Wahl, als die Wachen vom Schiff abzulenken, um so der Königin und Hektor die Flucht zu ermöglichen. Die Wachen nehmen sofort die Verfolgung auf, und ich renne was das Zeug hält. Zwei, drei weiteren Wächtern kann ich ausweichen, bevor ich mich in einer Sackgasse vor einer Felswand befinde. Ich scheine verloren zu sein. Doch plötzlich höre ich aus den Felsen eine Stimme – und es wird Nacht um mich. Aus unerfindlichen Gründen können die Wächter mich nicht entdecken, und nachdem ich die Augen öffne, trete ich durch den scheinbaren Felsen in das Innere einer Grotte. Hier treffe ich auf eine alte Hexenmeisterin, die mich um einen Gefallen bittet. Bevor ich mich auf den Weg machen kann, muß ich zwei Rätsel lösen, die mich aber



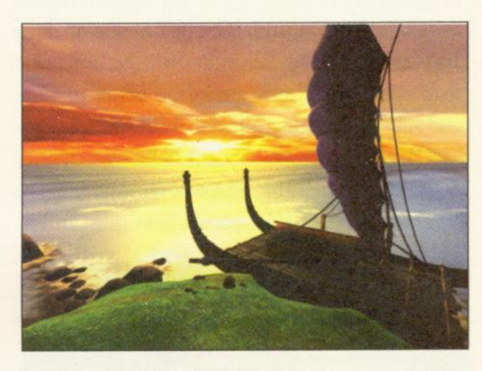
Wieder im Tageslicht: Karbonek



vor kein allzu großes Problem stellen. Um unsere Aufgabe zu erfüllen, erhalte ich von der Hexe einen Beutel. Als erstes muß ich Pfeil und Bogen suchen. Beides finde ich auf dem mir bekannten Hang über der Brücke. Nun gehe ich zu einem Übergang am Fluß, an dessen Ufer sich ein Stein mit einem eingezeichneten Wild befindet. Nachdem ich den Bogen ins Wasser getaucht haben, warte ich ganz in der Nähe auf ein weißes Wildschwein. Nach ein paar Fehlschüssen erledige ich das Biest endlich. Nun kann ich den Beutel mit in Erde getränktem Blut füllen und dem verendenden Wildschwein einen Ring entreißen (erst den Ring aus der Schnauze des Widschweins nehmen, danach warten, bis das Schwein sich in Luft aufgelöst hat, und nun den Beutel mit der Erde füllen). Zurück bei der Hexe und nach einer Menge Fragen lege ich mich zum Schlafen nieder, und während meines Schlafes ereilt mich eine Vision, in der ich einen Teil des Geheimnisses um das verborgene Wissen herausfinde. Außerdem erhalte ich ein Gefäß, das die Erde mit dem getränkten Blut enthält. Eine der Priesterinnen fliegt mich zurück nach Atlantis, wo ich den Baum der Ersten finden muß, um einen verborgenen Schatz zu heben.

Atlantis

Als erstes rede ich dort mit Aktyon über meine Fortschritte und ruhe mich in seiner Hütte noch ein wenig aus. Am nächsten Morgen suche ich den Rattenfänger auf, und nach einem weiteren Spielchen (eine Art altertümlicher Flipper) führt mich ein neuer Geheimgang bis kurz vor den Thronsaal (die Kugel, die der Rattenfänger mir gegeben hat, muß am Anfang des Ganges in ein Loch gesteckt werden; daraufhin öffnet sich ein Teil der Wand und für ein paar Sekunden ist



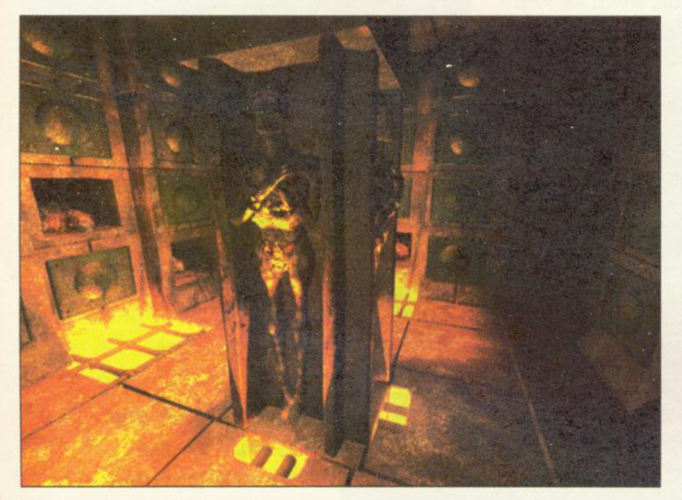
Als Transportmittel stehen manchmal Boote zur Verfügung...



..zum Teil aber auch Fluggeräte

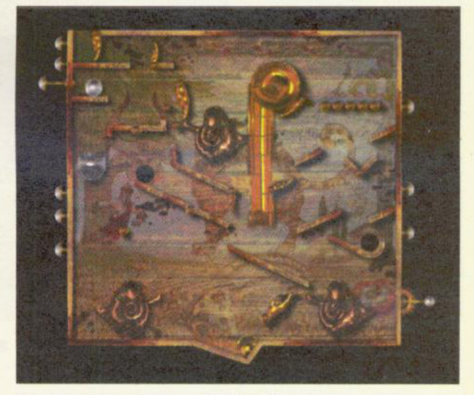
das Bild einer Sonne, eines Mondes und zweier Sterne in veschiedenen Farben zu sehen; Farben und Konstellation unbedingt merken!). Malschand und ein Wächter lauern mir vor der Tür zum Thronsaal auf, ich schnappe mir einen tönernen Topf und werfe ihn der Wache zu. Blitzschnell drehe ich mich, krieche durch die Beine von Malschand und gelange durch die Tür in den Thronsaal. Sofort drehe ich mich um, nehme den Speer und verriegele damit die Tür. Jetzt habe ich erstmal ein wenig Luft. Unter dem Thron finde ich eine merkwürdige Sternenkarte, zum Glück merkte ich mir die Konstellation aus dem Geheimgang und war so bald in der

Lage, hinter das Geheimnis des Thrones zu kommen. Wieder geht es in die Tiefe. Hier gibt es mehrere Abzweigungen und ich entscheide mich erstmal für den einzelnen Durchgang. Nach ein paar Metern führt mich eine Wendeltreppe wieder nach oben in einen kreisrunden Raum mit vier großen Wandnischen. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Kreis mit vier Vertiefungen unterschiedlicher Form. Außerdem liegen dort vier verschiedene Puzzlestücke. Durch das Einsetzen in die richtige Form erscheint eine Statue, von der ich ein weiteres Puzzleteil erhalte. Nun kann ich die nächste größere Form ausfüllen. Nachdem ich alle vier Formen so bewältigt habe, berühre ich die letzte Statue, und nachdem sie richtig gedreht ist, hangele ich mich nach oben. Ohne weitere Hindernisse, erreiche ich das erste Plateau des Turmes. In einer Nische finde ich eine goldene Gabel, mit der ich auf der obersten Spitze des Turmes den Schatz unter dem Baum des Ersten bergen kann. Der Schatz ist eine Kristallkugel, die mir auf dem Weg nach unten ihre magischen Kräfte zeigt. Um aus den Katakomben wieder herauszukommen, begebe ich mich zum Kreuzungspunkt der Durchgänge. Ich wähle den oberen der beiden parallel liegenden Gänge und entdecke am Ende des Ganges ein Schieberätsel, das durch Einstecken der Gabel in die Löcher aktiviert wird (Baumschiebepuzzle). Wieder an der frischen Luft, besuche ich erneut meinen Freund Aktyon. Der Fischer ist sich sicher, daß mir seine Tochter Anna helfen kann. Sie ist Pilotin und könnte mich wohl zu meinem nächsten Ziel, der Arktis, mit einem Flugschiff bringen, sollte ich in der Lage sein, ein solches aufzutreiben. Aktyon gibt mir noch den Kristall seiner Frau mit, ohne den Anna nicht in der Lage wäre, ein Flugschiff zu steuern. Die neue Unterkunft der Piloten muß irgendwo im Dorf sein, und so betrete ich wieder die Katakomben durch den gleichen Gang, den ich zuvor verlassen habe (Palastschiebepuzzle). Jetzt benutze ich den Parallelgang und öffne mittels eines Verschiebepuzzles die nächste Tür. Wieder im Palast, aktiviere ich erneut das Maul des Marmorlöwen, um durch den oberen Geheimgang ins Dorf zu gelangen. Die Unterkunft der Piloten ist schnell gefunden. Es ist das letzte Haus vor der Treppe, die zum Brunnen führt. Eine Unterhaltung mit Lona, der Herrin des Hauses, verschafft mir Annas Bekanntschaft. Kaum bin ich mit der Dame vor der Unterkunft, versetzt sie mir einen derben Tritt vors Schienbein und ist auch augenblicklich aus meinem Blickfeld entschwunden. Meine Suche führt mich wieder in die Gastschänke zum roten Hahn, wo ich auch prompt auf Garstor und Tumpf treffe. Mit einigen Überredungskünsten gelingt es mir, Tumpf auf meine Seite zu bringen und so den Weg in die obere Etage anzutreten (abwechselnd mit Tumpf und Garstor reden, die Fragen von oben nach unten stellen, sobald nur noch eine Frage bei beiden übrig ist, die letzte Frage an Tumpf richten). Oben angelangt, verstecke ich mich kurz im rechten hinteren Zimmer, um nicht Laskott in die Hände zu fallen. Wenn die Luft wieder rein ist, verlasse ich das Zimmer und erlaube Tumpf, mich weiter zu begleiten. Im nächsten Raum treffe ich Malschand und Laskott, die Anna bei sich haben. An Malschand und Laskott verliere ich nicht ein Wort, da ich meine ganze Redekunst auf Tumpf verwenden muß. Während Tumpf die beiden in Schach hält, kann ich mit Anna fliehen, und in einem mir bekannten Hinterhof können wir uns in Ruhe unterhalten. Nachdem ich ihr mein Gefährtensymbol und den Kristall ihrer Mutter gezeigt habe, ist sie endlich bereit, mir zu helfen. Sofort machen wir uns auf den Weg zum Flughangar, rein in den Lift und aufwärts. Nun heißt es, Anna unbemerkt an den Wachen vorbeizuschmuggeln. In einer Ecke finde ich einen alten Sack, in den ich Anna nach einer kleinen Diskussion hineinstecken kann. Dem Wächter drücke ich eine tolle Geschichte aufs Auge, und schon geht es auf das erste flugfähige Schiff. Der rechtmäßige Pilot ruft zwar nach den Wachen, aber wir können ohne Mühe entkommen.


Was mögen diese Statuen verbergen?

Antarktis

Am Ziel angekommen, ist uns bitterkalt, wir befinden uns jetzt in der Antarktis. Eine Verständigung mit den dort lebenden Menschen ist uns nicht möglich. Ich zeige dem Stammesführer mein Gefährtensymbol, worauf er uns in die Ältestenhütte führt. Nachdem wir ihre Geschichte erfahren haben, stellt Anna wohl die falsche Frage, denn der Hieb auf meinen Hinterkopf war bestimmt keine Geste der Freundlichkeit. Ich muß wohl eine Weile ohnmächtig gewesen sein, da ich in einer ganz anderen Hütte wieder erwache. Wo zum Teufel ist Anna jetzt schon wieder? Ich muß einen Weg finden, aus dieser Hütte zu entkommen. Mit meinem Messer schneide ich ein Stück Seil von einem Bilderrahmen und verbinde es mit einem herumliegenden Stock. Mit diesem Provisorium kann ich durch das Dach der Hütte hinausklettern. Vorsichtig schleiche ich mich an den Wachen vorbei, um die Ältestenhütte in der Mitte des Dorfes aufzusuchen. In einer Ecke finde ich drei große Holztafeln, die ich mir auch gleich aneigne. In einer der hinteren äußeren Hütten kann ich die Holzsymbole


Eines der Geschicklichkeitspuzzles


In der Bibliothek findet Ihr so manche Antwort

zum Einsatz bringen. Sternförmig angeordnet öffnen sie einen Weg in ein unterirdisches Höhlensystem. Hier scheint eine Art Rundgang zu sein, und ich wähle die rechte Seite. Ich werde Zeuge einer Opferzeremonie, werde aber sofort entdeckt. Mir bleibt nur die Flucht in die andere Richtung. Wieder im Opferraum angekommen, schließe ich sofort die Tür, stülpe mir die Maske einer Statue über den Kopf und versuche mich nun in der Rolle eines Gottes. Mit meinem Messer



So sieht es also im Inneren eines Iglus aus

befreie ich Anna von ihren Fesseln. Nach einer genauen Betrachtung der Statue, entdecke ich einen Kristall in ihrem Auge. Ich bitte Anna, sich dieses Phänomen auch einmal anzusehen und auf eine mögliche Wirkungsweise mit ihrem Kristall zu achten. Und siehe da, es funktioniert. Anna kann in ihrem Kristall verschiedene Symbole entdecken, die auch in den Ecken des Raumes zu finden sind. Diese muß ich nach Annas Instruktionen nacheinander ablaufen. Nachdem wir wissen, wie es weitergeht, nehme ich noch die kleine goldene Statue an mich, und ohne Schwierigkeiten gelangen wir jetzt nach draußen. Doch dort erwartet uns jetzt die nächste Überraschung. Kreon erscheint mit zwei Flugschiffen und beschießt das Dorf der Eskimos. Ohne daß ich sie aufhalten kann, steigt Anna in ihr Flugschiff und stürzt sich todesmutig auf eines von Kreons Schiffen. Wieder bin ich alleine. Scheinbar sind mir alle Wege versperrt. Zur einen Seite die Eskimos, zur anderen Kreons Leute, hinter mir das Meer und vor mir ein riesiger Eisbär. Ich schleiche mich von der Seite an den Eisbären heran, bleibe vor ihm stehen, drehe mich abermals zur Seite und renne wie von Furien gehetzt los. Einmal um einen großen Eisblock herum, den Bären immer im Nacken, kann ich nun in die vormals vom Eisbären bewachte Höhle entkommen. Auf der anderen Seite der Eishöhle, zwinge ich einen von Kreons Piloten, mich zu meinem nächsten Ziel zu fliegen.

Südseeinsel

Endlich ist es wieder warm, wir befinden uns mitten in der Südsee auf einer Insel. Jomar hat das Flugschiff zum Abstürzen gebracht, und wir hängen hier erst einmal fest. Der König der Insel, Hona Lai, fordert Jomar und mich zu einem Krabbenwettbewerb auf (die rote Krabbe erweist sich als ganz brauchbar).

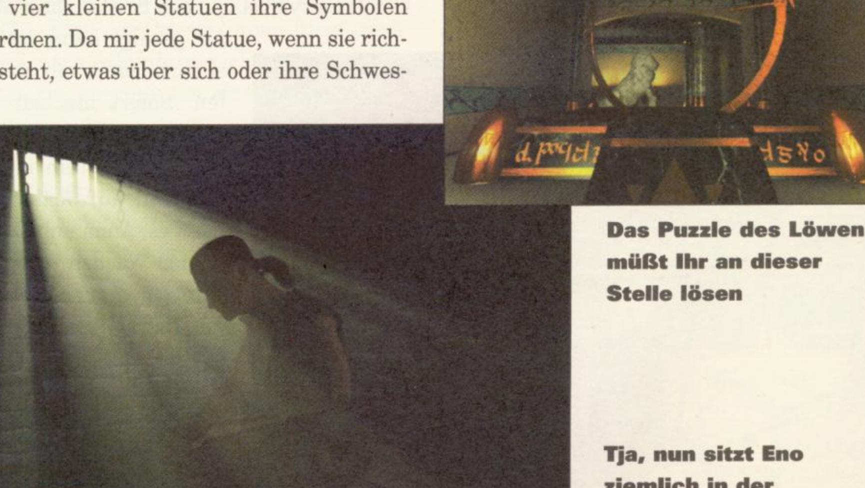
Das Spiel habe ich schnell gewonnen und Jomar sein Leben verloren. Direkt unter dem Steinbau finde ich ein Seil, das mir sicher noch nützlich sein wird. Jetzt ist Zeit für ein längeres Gespräch mit dem Häuptling (Rechtsklick fürs Inventar und dann auf den Kopf des Häuptlings klicken). Nun begebe ich mich zum stehenden Gott, der hier allerdings liegt. Nachdem, was Hona Lai uns erzählt, muß ich eine Möglichkeit finden, die Gottheit wieder aufzurichten. Kurz darauf erscheint Hektor und wir versuchen mit Hilfe des Fluggerätes, die Statue gemeinsam aufzurichten. Dazu binde ich das Seil um die Statue. Aber erst mit Hilfe einer Tochter des Häuptlings gelingt es Hektor, die Statue wieder auf die Füße zu stellen. Ich frage den Häuptling noch einmal nach der echten Gottheit und wo ich sie finden kann. Der Häuptling ist bereit, uns zu helfen, aber nur wenn wir einwilligen, daß Hektor hier auf der Insel als Geisel bleibt. Wohl oder übel stimme ich dem zu. Weiter geht es mit dem Boot des Häuptlings.

Insel des stehenden Gottes

Um auf dieser Insel weiterzukommen, muß ich vier kleinen Statuen ihre Symbolen zuordnen. Da mir jede Statue, wenn sie richtig steht, etwas über sich oder ihre Schwestern verrät, habe ich bald die Lösung gefunden und schon öffnet sich der Berg vor mir (von links nach rechts: Vogel, Wildschein, Fisch, Krabbe – Erde, Sterne, Mond, Sonne). Im Inneren muß ich zweimal dem Tod begegnen, um in tiefere Sphären vorzudringen. Ein magischer Würfel zeigt mir Bilder aus der Vergangenheit und beantwortet viele meiner Fragen. Außerdem erhalte ich von ihm eine Kristallkugel. Nachdem ich auf eine der Bodenplatten drücke, verwandelt sich diese in eine Art Teleporter, der mich auf einen höher gelegenen Vorsprung transportiert. Auf der gegenüberliegenden Seite befördere ich mich wieder abwärts. Hier finde ich ein merkwürdiges Gebilde und im Nebenraum eine Öllampe auf einem Stab. Die Öllampe stecke ich in die Mitte des Gebildes und meine vom Würfel erhaltene Kugel lasse ich von der Spitze des Gebildes herunterrollen. Die nun entstandene Öffnung steige ich hinab, greife nach dem nun vor mir erscheinenden Würfel und spüre, wie dessen Magie in meine Hand wechselt. Jetzt bin auch ich in der Lage, ein Fluggefährt zu steuern.

Atlantis

Sofort begebe ich mich auf den Weg zurück nach Atlantis und setze Aktyon vom Tod seiner Tochter in Kenntnis. Wieder in meinem Zeppelin, steuere ich auf das Schiff von Kreon zu. An Bord finde ich die totgeglaubte Anna in Ketten liegen. Ich befreie sie mit meinem Messer aus ihrer mißlichen Lage, doch bevor wir unser Flugschiff erreichen können, stürmt Malschand auf uns zu. Nur ein blitzschneller Schritt zur Seite rettet uns



Das Puzzle des Löwen müßt Ihr an dieser Stelle lösen

Tja, nun sitzt Eno ziemlich in der Patsche bzw. im Gefängnis

vor Malschands Angriff, und er stürzt zu Tode (Nachdem Eno Anna befreit hat, nicht auf das eigene Schiff zugehen, sondern zur Seite in Richtung Treppe). Im Palast begebe ich mich abermals zum Rattenfänger, der mir den Tip gibt, das Auge des Delphins im



Der eisigen Kälte der Antarktis stattet Ihr ebenfalls einen Besuch ab

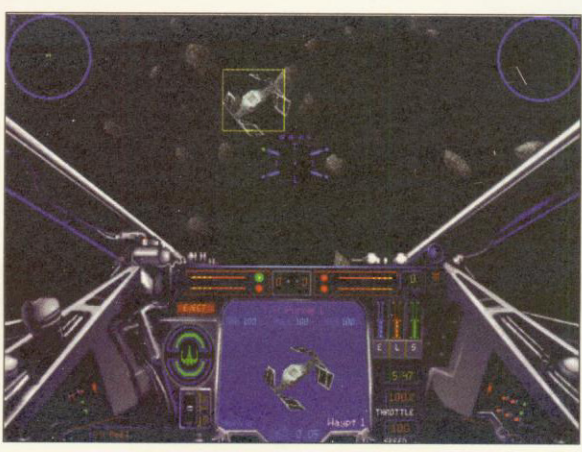
knöchernden Wal zu suchen. Irgendwo habe ich doch schon einmal das Skelett eines Wales gesehen. Genau! Unter der Decke in der Bibliothek hängt so ein Ungetüm. Ich steige auf die Empore der Bibliothek und finde das Auge des Delphins im Schädel des Wals. Rasch laufe ich in den Delphinraum und setze das Auge in die Delphinstatue ein. Der gesamte Springbrunnen gleitet mit mir in die Tiefe, wo mich ein Labyrinth erwartet. An manchen Stellen stellt sich mir ein Minotaur in den Weg, und ich wage es nicht, weiter in diese Richtung zu schreiten (sobald Eno in die Richtung des vor ihm auftauchenden Minotaurs geht, stürzt er in eine Falle; da das Labyrinth ziemlich klein ist, reicht eine kleine selbstangefertigte Zeichnung, auf der man die Fallen markieren kann). In der Mitte des Labyrinths treffen wir auf Kreon. Dank meiner magischen Hand kann ich Kreons Waffe zerstören, worauf dieser vor mir flüchtet. Eilig stürze ich hinter ihm her und kann auch hier mit meiner magischen Hand den Angriff des Statuenkopfes abwehren. Vor mir erscheint ein riesiges Tentakelungeheuer, und jetzt bin ich an der Reihe zu flüchten. Ich drehe mich um und krieche in den vorherigen Raum. Nachdem ich einen weiteren Schritt nach vorne gehe, sehe ich noch, wie Kreon von dem Ungeheuer umgebracht wird. Auf dem Boden liegt meine Kristallkugel, diee ich sofort aufhebe und auf das Ungeheuer werfe. Die Magie vernichtet das Tentakelwesen, und ich kann zu Anna zurückkehren, um aus sicherer Entfernung den Untergang von Atlantis zu beobachten. Wer weiß, welche Abenteuer mich in naher Zukunft erwarten...

X-Wing vs. TIE-Fighter

Die folgenden Tips für Lucas Arts' Multiplayer-lastigen Weltraumschlachten hat Eike Schuster aus Urmitz erarbeitet.

Tips für den Angriff auf Größere Kampfschiffe

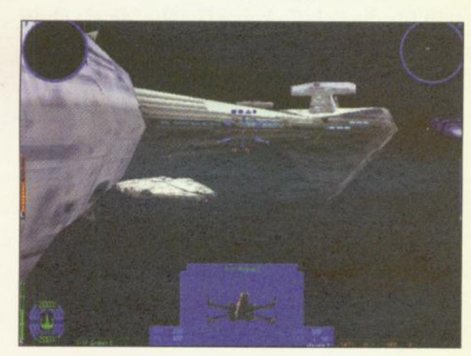
1. Als erstes sollte immer der schiffseigene Warhead Launcher ausgeschaltet werden. Ansonsten werdet Ihr wahrscheinlich genausoviel Zeit damit verbringen, anderen Raketen hinterherzujagen, wie eigene abzufeuern.
2. Greift große Kampfschiffe immer von dem Winkel aus an, von dem sie die wenigsten Waffen auf das eigene Schiff halten können. Z.B. bei Korvetten oder Sternenzerstörern ist dies das Heck, wo sich die Triebwerke befinden. Nebulon-B-Fregatten können beispielsweise von oben angegriffen werden.
3. Es gibt eine ideale Distanz, um größere Kampfschiffe mit Lasern oder Raketen anzugreifen. Feuert die Laser zwischen 0.6 und 1.25 Klicks vor dem Ziel ab. Mit Raketen schießt kurz bevor Ihr in Waffenreichweite des Schiffes seid. Außerdem ist es wichtig sofort abzudrehen, wenn alle Raketen gefeuert wurden. Große Schiffe zielen nie auf Raketen selbst, sondern nur auf die feuernden Schiffe.
4. Beginnt einen Angriff immer mit vollen Schilden. Beim ersten Angriff stellt sie auf Full Forward, beim Rückzug auf Full Rear.
5. Seid Ihr näher als 0.4 Klicks am Schiff, habt Ihr etwa 2 bis 5 Sekunden, bevor die Schüsse des Gegners einschlagen. Es kommt nur darauf an: Das eigene Schiff muß ständig in Bewegung bleiben, entweder horizontal oder vertikal. Achtet allerdings darauf, nicht zu heftig zu drehen – Ihr könntet den Target Lock der Raketen verlieren. Die Salve des Gegners wird dort eintreffen, wo sich das eigene Schiff noch vor einigen Sekunden befand. Wenn alle Raketen abgefeuert wurden, geht entweder in den Nahkampf über oder verschwindet (dies hängt auch von der Schildintensität ab, ist aber jedem selbst überlassen).



Asteroidenfelder eignen sich besonders gut für Dogfights

Ein interessantes Detail gegen Sternenzerstörer

Dies ist wahrscheinlich der erste Bug im Spiel und er läßt sich wunderbar zum eigenen Vorteil ausnutzen: Seid Ihr nah genug an einem dieser Kolosse, könnt Ihr ihn frontal (direkt am Anfang) angreifen und alle



Eine corellanische Fregatte samt Frachter

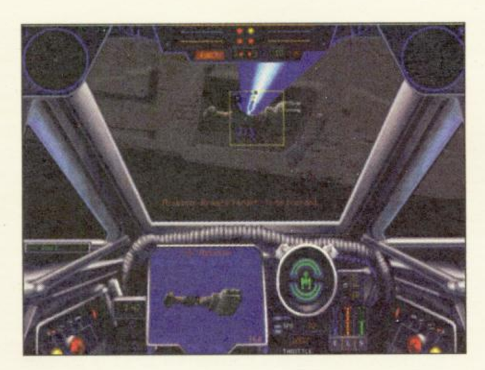
Raketen auf den Warhead Launcher feuern. Dieser löst sich kurz darauf in Wohlgefallen auf und hinterläßt ein großes Loch. Durch dieses Loch kann man problemlos in den Sternenzerstörer selbst fliegen. Dort einfach die Geschwindigkeit angleichen, Laser- und Schild-Nachladerate hoch stellen und das Riesenschiff von innen zerstören. Weder gegnerische Fighter noch Raketen folgen...

Tips für den Nahkampf

1. Versucht immer, den Gegner aus der Entfernung mit Raketen zu vernichten. Die meisten imperialen Kampfschiffe verabschieden sich nach einem Treffer.
2. Verlaßt Euch nicht zu sehr auf die Schilde – sie sind schneller erschöpft, als Ihr glaubt. Verlagert also auch in riskanten Situationen Energie von den Schilden auf die Laser oder den Antrieb. Dies verringert den imperialen Vorteil an Geschwindigkeit und die Schilde sind auch nicht sofort verschwunden.
3. T/F und T/I haben keine Warhead Launcher, T/A, T/B und Gunboats. Haltet letztere also unter allen Umständen von



Auch mit A-Wings könnt Ihr eine Menge Schaden anrichten



Dieser Frachter ist dem Gegner mittlerweile recht nahe

zu beschützenden Schiffen fern. T/F und T/I sind für die Schiffe keine Gefahr, da sie ohne Schilde den Lasersalven des Großkampfschiffes hoffnungslos unterlegen sind.
4. Wenn der Feind hinter Euch ist, reduziert sofort die Geschwindigkeit auf 1/3 und wendet scharf. Ihr gelangt so leicht hinter ihn und könnt ihn vernichten.

Regel für das Angreifen von Raketen
1. Wenn die Rakete noch nicht nah an Euch herangekommen ist, nehmt sie mit I ins Ziel und steuert direkt darauf zu. Sobald das Ziel grün aufleuchtet, schießt Ihr sie ab.
2. Wenn die Rakete hinter Euch ist, wartet, bis sie sich in ca. 0.2 Klicks Entfernung befindet und wendet dann scharf. Fahrt dann wie in Punkt 1 fort.

Tips für Melees:
1. Ist das eigene Schiff stark beschädigt oder habt Ihr keine Raketen mehr, beginnt einfach einen Hypersprung. Achtet allerdings darauf, daß Ihr kurz vor dem Sprung schutzlos seid.
2. Es ist auch möglich, mit ALT-E aus dem Flieger auszusteigen. Ihr erhaltet zwar Minuspunkte, aber der Gegner bekommt keinen Kill angerechnet.
3. Sobald das Melee beginnt, verhaltet Euch folgendermaßen:
• X drücken, um das Feuer zu konzentrieren
• K drücken, um den Punktestatus zu sehen
• R drücken, um den nächsten Gegner anzuvisieren
• S drücken, um die Schilde Full Forward zu setzen
Jetzt einfach mit dem Feuern beginnen. Der Gegner wird sehr bald abdrehen und kann leicht vernichtet werden.

Tips für den Z-95:
1. Die Schilde des Z-95 sind nichts wert. Sie sind oft schon nach wenigen Treffern erschöpft. Setzt deshalb die Schild-Nachladerate auf 0 und die Laser auf 3/4. Das bringt einen Geschwindigkeitswert von 113, mehr als jeder TIE. Außerdem können so die Waffen nachgeladen werden, die TIEs müssen dafür abbremsen.
Der Traktor-Strahl
1. Der Traktorstrahl ist sehr nützlich, wenn Ihr Schiffe verteidigen sollt. Einfach das angreifende Schiff festhalten, und es rast ungehindert gegen das große Schiff /die Plattform. Wenn der Gegner daraufhin bremst, ist er den eigenen Lasern ungeschützt ausgeliefert.

Der Decoy-Strahl
1. Stellt die Beam Energie auf voll und entfernt Euch ca. 2 Klicks. Wendet dann, laßt die Raketen aufschalten und vernichtet den Gegner.
2. Es hilft auch, den Strahl zu aktivieren, wenn Ihr beschossen werdet. Meistens verliert der Gegner das Ziel und Ihr könnt hart wenden und verschwinden.

Bekämpfen der Rebellen
1. Die Rebellen sind klar überlegen, wenn es um Laser und Schilde geht. Deshalb sollte man sich unbedingt den großen Vorteil der imperialen Schiffe zunutze machen: Ihre Geschwindigkeit.
2. Wenn ein Rebell hinter Euch ist, reduziert die Geschwindigkeit auf 2/3 und wendet hart. Der Rebell wird sich auch drehen, und Ihr kommt ihm näher. Bremst auf 1/3 Geschwindigkeit ab – der Rebell fliegt vorbei und Ihr könnt ihn von hinten auseinandernehmen. Wenn der Rebell auch abbremst, um so besser: Nun ist er ein verwundbares Ziel für jeden, der ihn angreift (da Ihr ja hinter ihm seid).

Der TIE Fighter
1. Die Solarflügel sind tolle Ziele. Wenn Euch ein Rebell also am Allerwertesten hängt, immer nach oben drehen. Dies gibt ihm dann weniger Angriffsfläche.
2. Führt, bevor Ihr dreht, um hinter einen Rebell zu gelangen, auf alle Fälle ein kurzes Täuschungsmanöver nach rechts oder links durch, um ihn aus dem Drehbereich zu bekommen.
3. Harter Angriff, schneller Angriff! Lernt die maximale Reichweite Eurer Waffen kennen. Feuert Ihr direkt aus der größten Entfernung, wird ein unerfahrener Rebell entweder direkt in die Schüsse fliegen oder so hart abdrehen, daß er seine Aufschaltung verliert.
4. Rammt niemals ein Schiff! Ohne Schilde wird immer das Schlechteste dabei herauskommen.

Sonstiges
1. Werdet Ihr in der Nähe eines Asteroiden gejagt, werft einige Flares ab. Der Gegner wird sich drehen und wahrscheinlich den Asteroid küssen.
2. Die Ion Cannon wirkt besser als der Laser, um Schilde zu reduzieren.

Extreme Assault

Ein paar kleine Cheats für Blue Bytes Ballerei kommen von Lars Steinmann aus Ibbenbüren.
Levelskip
Gebt im Hauptmenü „levelx_“ ein (das _ steht für ein Leerzeichen). Nun könnt Ihr mit „Alt“ plus einer Ziffer von 1 bis 6 das jeweilige Operationsgebiet direkt anwählen.
Codes
Im Spiel gelten folgende Nettigkeiten:
„Alt“ plus 1: Volle Munition
„Alt“ plus 2: Gewählte Waffe upgraden
„Alt“ plus 3: Mehr Energie
„Alt“ plus 4: Unverwundbarkeit
„Alt“ plus 5: Missiongrenzen verschwinden
„Alt“ plus 6: Zweimal eingeben, dann habt Ihr die Mission erfüllt.
„Alt“ plus 7: Keine Gegner (ob das so toll ist...?)
„Alt“ plus 8: Helikopter
„Alt“ plus 9: Panzer
„Alt“ plus 0: Speed-up
Leider kann man in den unteren beiden Schwierigkeitsgraden nicht alle Level durchspielen. Wie das doch geht, hat Eric Becker aus Trier herausgefunden und zeigt Euch, wie dies funktioniert:
Um im Schwierigkeitsgrad „sehr einfach“ direkt ins Gebiet 3 einzusteigen, geht Ihr folgendermaßen vor:

1. Wechselt in das Verzeichnis X:\...\(Extreme Assault Verzeichnis)\savegame (X=Laufwerksbuchstabe)
2. Benennt folgende Dateien um:
   P0102m09 in P1l02m9
   P0102m09.bin zu P1l02m9.bin

Um im Schwierigkeitsgrad „einfach“ direkt ins Gebiet 5 einzusteigen, macht Ihr folgendes:

1. wie oben
2. Benennt folgende Dateien um:
   P1l04m11 zu p2l04m11
   p1lo4m11.bin zu p2lo4m11.bin

Nun müßt Ihr den Endgegner des letzten Abschnittes noch einmal im höheren Schwierigkeitslevel laden und überwinden und könnt sofort mit der neuen Operation beginnen. Vergeßt übrigens auf keinen Fall, vorher Sicherheitskopien zu machen!

Lost Vikings 2

Für den Hüpf-und-Spring-Titel „Norse by Norsewest“ hat Jan Wargalla aus Würselen sämtliche Levelcodes erspielt, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten können:

1. NTRO	17. YOVR
2. 1STS	18. OV4L
3. 2NDS	19. T1N3
4. TRSH	20. D4RK
5. SW1M	21. H4RD
6. WOLF	22. HRDR
7. BR4T	23. LOST
8. K4RN	24. OBOY
9. BOMB	25. HOM3
10. WZRD	26. SHCK
11. BLKS	27. TNNL
12. TLPT	28. H3LL
13. GYSR	29. 4RGH
14. B3SV	30. B4DD
15. R3TO	31. D4DY
16. DRNK	

Pandemonium!

Marco Bauriedel aus Seevetal hat alle Paßwörter für das Crystal Dynamics-Jump'n'Run erspielt, die wie folgt lauten:
OMAAEBIA: Level 2
NAABEBAI: Level 3
LMCACMGA: Level 4
AEMCJAII: Level 5



Nun stehen Euch alle Level offen

FBIJAKCI: Level 6
KNCACIEE: Pilzboß
NGIAIBJJ: Level 7
JPCCCIAI: Level 8
KHCCCICI: Level 9
PMIBIBCI: Level 10
ENIIAKBK: Level 11
AIICBAJI: Level 12
FBIIAKCK: Honcho
AJICBAJM: Level 13
LHCACIGM: Level 14
ACMCBAIB: Level 15
ADECBAID: Level 16
EMIIEKBE: Level 17
AJECBDAH: Level 18
FKIIEPCE: Wunschmaschine

Theme Hospital

Wer sich mit Bullfrogs nicht ganz keimfreier Krankenhaus-Sim schwertut, findet folgende Hilfen sicherlich interessant. Gebt am Fax-Gerät 24328 ein und drückt auf den grünen Knopf:

- „SHIFT“+“C“: Ihr erhaltet $10.000.
- „CTRL“+“C“: Alle Forschungsergebnisse liegen sofort vor.
- „F12“: Ihr gewinnt das Spiel.

Shadow Warrior

Hannes Appell aus Erlangen hat für das neue Ballerspektakel von 3DRealms folgende Cheats parat. Tippt zuerst „t“, dann eins der folgenden Wörter ein und schließt die Eingabe mit „Return“ ab.
SWCHAN: God Mode.
SWGIMME: Alle Items, volle Munition und alle Waffen.



Mit den schönen Cheats kommt Ihr sofort an Waffen wie die Doppel-Uzi

SWTREKxy: Levelwarp; x=Episode, y=Level
SWGHOST: No Clipping Mode, d.h. Ihr könnt durch Wände gehen.
SWMAP: Komplette Karte des Levels.
SWRES: Hier könnt Ihr die Auflösung von 320x200 bis auf 1600x1200 (!) einstellen.
SWTRIX: Der Missile Launcher verschießt nun Kaninchen.
SWLOC: Einmaliges Tippen zeigt die aktuelle Framerate, nochmaliges Eingeben zeigt Lo Wangs aktuelle Position in Koordinaten.

Isnogud

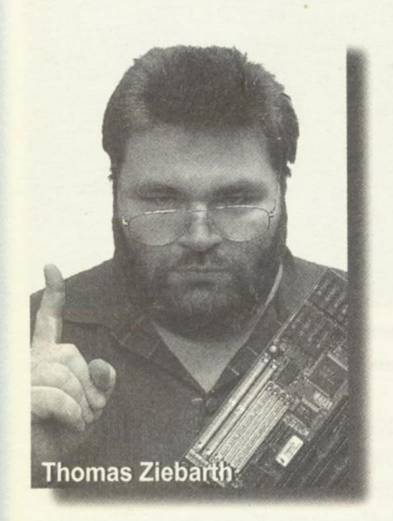
Den Möchtegern-Kalifen könnt Ihr dank Alexander Gebel und Manuel Leichsenring in allen Leveln mit Hilfe der Levelcodes bewundern.
CORROD: Hafen
FISHER: Aquarium



Die Levelcodes befördern Euch z.B. stante pede auf den Mond

GOGONO: Dschungel
EXTERN: Teppichrennen
XFILES: Mond
GOTERR: Weltraum
SPECTR: Geisterpalast
PICNICI: Kleine Welt
POILUS: Maulwurfwelt
FEDODO: Spielzeugland
FOURNO: Hölle
PIKEPI: Zauberwald
OVISIR: Beim Kalifen

Erste + Hilfe



Thomas Ziebarth

Heute: Minitool mit großer Wirkung, TX-Nachtrag und die neue Info-Corner



Wie gewohnt, hier wieder unser Service für alle, die Schwierigkeiten mit ihrer Hardware haben:

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr

Telefon: 089/16 26 75

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

Kennt Ihr ERU?

Nein, nein – das ist kein südaustralischer Laufvogel – es ist ein recht gut verstecktes Tool auf der Win95-CD und liegt im Verzeichnis OTHER - MISC - ERU.

Durch seine "enorme" Größe von **98 KByte** (!!) wird es von denen, die es schon mal gesehen haben, wohl auch nicht so ganz ernst genommen, wie ich aus vielen Hotline-Gesprächen weiß – schade eigentlich. Von inzwischen bestimmt 100 Anrufern, die ich auf dieses Tool ansprach, kannten das Prognämmchen gerade mal zwei!

Na neugierig genug? Okay. Also, **ERU** steht für **E**mergency **R**ecovery **U**tility, und ist für alle Spieler und vor allem die User interessant, die viel Software ausprobieren und sich deshalb immer wieder mit "überfüllten" oder unbrauchbar gewordenen INIs und DATs rumärgern müssen, weil die meisten Programm-Deinstallationsroutinen – wenn überhaupt vorhanden – nicht alle Einträge entfernen.

Mit diesem Tool-Zwerg können nun die wichtigsten Win95-Konfigurations- und Registrierdateien (*.ini, *.sys, *.dat, *.bat) vor der Installation einer neuen Software gesichert werden. Diese Dateien werden dazu aus den jeweiligen Verzeichnissen vom ERU automatisch ausgesucht und gespeichert. Während der Ausführung fordert das Programm auf, das Zielverzeichnis für die gesicherten Dateien anzugeben, was übrigens frei gewählt werden kann. Die Grundeinstellung verweist auf Laufwerk A:. Das ist auch sehr praktisch, denn die Rücksicherung der Dateien kann nur im DOS-Modus erfolgen. Und dazu ist die Sicherung auf Diskette genial,denn ERU denkt ja mit. Die Disk wird nämlich bei der Erstellung mit einer AUTOEXEC.BAT versehen, wodurch die **ERD.EXE**, wie die Rücksicherungsdatei heißt, automatisch ausgeführt wird. Sie schreibt alle gesicherten Dateien in die jeweiligen Verzeichnisse zurück. Um diese automatische Rücksicherung ausführen zu können, müßt Ihr aber unbedingt eine leere Systemdiskette bereithalten. Diese erhaltet Ihr mit dem Befehl **format /s a:** im DOS-Modus. Der Parameter **/s** sorgt dafür, daß beim Formatieren der Disk die zum Booten erforderlichen Systemdateien (command.com, io.sys und msdos.sys) übertragen werden. Habt Ihr die ERU-Dateien schon auf einer Diskette gespeichert, die keine Systemdiskette ist, ist das auch kein Problem. Legt die Disk in Laufwerk A: und gebt am DOS-Prompt einfach sys a: ein. Dann werden die Systemdateien ohne Datenverlust übertragen, da die Diskette dabei nicht formatiert wird.

Ist das geschehen, braucht Ihr nur einmal mit der ERU-Disk zu booten und den Rechner neu zu starten – fertig. Die Ursprünglichen INIs und Co. werden wieder hergestellt. Wird ERU auf diese Weise **vor** jeder Installation eines Programms ausgeführt, ist es also kein Problem mehr, wenn die neue Software das System so komplett "umgebaut" hat, daß nichts mehr geht, oder einfach nur wieder restlos (!) entfernt werden soll!

Da dieses Programm bei der Installation von Win95 **nicht** auf die Platte kopiert wird, müßt Ihr die Win95-CD zur Hand haben, um es auszuführen zu können, oder Ihr kopiert das Programm auf Eure Festplatte.

Das habe ich gemacht und die ERU.EXE in das Startmenü aufgenommen, so daß ich das Programm mit einem Mausklick ausführen kann. Das geht ganz einfach. Ihr müßt nur das Verzeichnis ERU öffnen und dann die ERU.EXE mit der **RECHTEN** Maustaste aus dem Verzeichnisfenster auf die Schaltfläche "START" ziehen. Beim Loslassen der Maustaste erscheint ein Menü, in dem Ihr den Punkt "Verknüpfungen hier erstellen" auswählt – fertig. Jetzt erscheint Eure Verknüpfung als erster Eintrag direkt im Startmenü. Zieht Ihr das Symbol einfach auf den Desktop, erhaltet Ihr dort die Verknüpfung.

Aber denkt bitte daran: Auch dieses winzige Tool ist Lizenzsoftware! Ihr dürft es nur dann auf Eure Platte kopieren, wenn Ihr die Original-CD besitzt!

Was der Bauer nicht kennt...

...frißt er nicht – diesen alten Spruch kennt wohl jeder. Und so ähnlich geht es auch Win95, wenn ihm das neue TX-Chipset aufgetischt wird.
Normalerweise ist nach einem Boardwechsel keine Neuinstallation des Betriebssystems erforderlich. Wird nach dem Umbau der Rechner hochgefahren, werden die neuen Komponenten automatisch erkannt. Sollte es dabei zu Problemen kommen, wird einfach eine Hardware-Erkennung durchgeführt. Und spätestens dann sollte alles wieder funktionieren. Nicht so bei dem neuen INTEL-TX-Chipset. Hier kann Win95 nicht alle Bauteile erkennen, da es sich ja teilweise um Neuentwicklungen handelt. Unter anderem die PCI-Bridges und Plug'n'Play-Controller (ich berichtete bereits im Board-Test des Chaintech 5-TTM in PowerPlay 7/97 darüber) – dadurch kommt es unweigerlich zu Schwierigkeiten. Davon sind vor allem einige ältere PCI-Grafikkarten und SCSI-Controller sowie alle PCI-Karten, die das Bus-Mastering benutzen, betroffen. An diesem Problem ist weder das Chipset noch Win95 Schuld – es ist der größte Nachteil eines Plug'n'Play-Betriebssystems! Als beim guten, alten Win3.11 noch alle Rechnerbestandteile per Hand konfiguriert wurden, gab es diese Probleme noch nicht – dafür aber andere. Etwas leichter geht's, wenn nach dem Umbau die Neuinstallation des Systems unter Verwendung des TX95-Update (INTERNET) erfolgt. Ist diese erfolgreich beendet, startet man den Rechner neu und die neuen Komponenten werden nun automatisch erkannt.
Liegt dieses Update nicht vor, ist zwar auch ein ordnungsgemäßer Betrieb möglich, aber in diesem Fall müssen die Bridge-Treiber über die Systemsteuerung manuell eingebunden werden (ausführlich dazu siehe PowerPlay 7/97).

BIOS-Update um jeden Preis?

Wieder einmal hat sich gezeigt, daß ein BIOS-Update nicht immer den gewünschten oder vom Hersteller versprochenen Performance-Gewinn. Ein Leser hatte sein TYAN-Mainboard mit INTEL-VX-Chipset mit der neuesten BIOS-Version (AWARD) ausgestattet, um alle Vorteile seines MMX166-Prozessors nutzen zu können. Denn, obwohl alle Spannungen und Unterstützungen für MMX-CPUs bereits auf dem Board vorhanden waren, erkannte es BIOS-seitig diese CPU namentlich nur als Pentium166.
Das Game MDK allerdings zeigte den MMX an, inclusive des Leistungsgewinns. Dennoch wurde ein Update des BIOS vorgenommen, wodurch der Rechner zwar nun den MMX anzeigte, aber fast nicht mehr zum Laufen zu bringen war. Alle Einstellungs-Versuche konnten diesen Fehler nicht mehr beheben. Erst nach dem Downgrade des BIOS auf die alte Version lief die Maschine wieder einwandfrei. Daher ist als sicher anzunehmen, daß eine oder mehrere Komponenten – seien sie nun auf dem Board oder in Form von Steckkarten vorhanden – so alt sind, daß sie nicht mehr korrekt erkannt werden oder, daß diese BIOS-Version schlichtweg nicht mit dem VX-Chipset kompatibel ist – die eindeutig wahrscheinlichere Möglichkeit übrigens.
Ich möchte daher nur wieder einmal raten, einen so schwerwiegenden Eingriff wie ein BIOS-Update wirklich nur dann durchzuführen, wenn es funktionstechnisch unbedingt sein muß – nicht aus dem Gefühl heraus, das Ñeueste haben zu müssen, um vor Freunden "gut" dazustehen! Das trifft hier nicht zu, denn es mußte ja eine Performance-Einbuße angenommen werden, da die CPU nicht korrekt angezeigt wurde. In Fällen wie diesem (das VX-Chipset ist leider für Probleme und Inkompatbilitäten berüchtigt!) würde ich jedoch eher das Board austauschen (z.B. gegen HX), als von einer Notlösung zur nächsten zu stolpern – immerhin kostet ein gutes, und vor allem längere Zeit aktuelles Markenboard kaum mehr als zwei gute Spiele!! Und in Anbetracht der neuen CPUs, die ständig auf den Markt kommen, ist es gar nicht verkehrt, ein Mainboard zu haben, mit dem man auch in "den nächsten Tagen" noch etwas anfangen kann!!

INFO CORNER INFO

ZIP-Tools

Ein Tip für ZIP-Drive-Besitzer: Die sehr leistungsfähige Copy-Machine ist nicht nur ideal zur Datensicherung auf ZIP-Disketten! Mit der Doppellaufwerk-Kopie-Funktion dieses Tools ist es sogar möglich, Win95 lauffähig (!) zur Datensicherung komplett von einer Platte auf die andere zu kopieren. Aufgrund der Tatsache, daß dieses Programm eine rein physikalische Kopie durchführt (die Daten werden dabei Block für Block und Spur für Spur kopiert, ohne sie auszuwerten – etwa so, als würde man mit einem Fotokopierer ein Buch kopieren, ohne es vorher zu lesen), können auch die geöffneten und die Systemdateien mitkopiert werden. Dadurch ist die Kopie ein kompletter Spiegel des Originals. Außerdem kann auf die Dateien der Kopie ganz normal zugegriffen werden, da es sich hier nicht um ein direktes Backup-System wie etwa einen Bandstreamer handelt. Wird also die gesamte Festplatte auf eine andere kopiert (auch eine andere Partition der gleichen physikalischen Platte ist möglich), kann diese Kopie gewissermaßen als "Versicherung" gegen einen längeren Installationsnachmittag dienen. Dann muß nach einem Komplettabsturz nämlich nur eine automatische Minimalinstallation von Win95 durchgeführt werden. Danach kann auf die ZIP-TOOLS der Kopie zugegriffen werden, so daß sogar auf die Installation der ZIP-Programme verzichtet werden kann!!

Nach der Rücksicherung muß lediglich der "sys"-Befehls ausgeführt werden, dann ist auch die wiederhergestellte Kopie lauffähig. Das spart eine Menge Arbeit und Zeit nach einem Komplettabsturz.

„Muskeln" statt High-Speed

Um eine bessere Performance eines PCs zu erreichen, sollte bei Aufrüstungsplänen zunächst an den Arbeitsspeicher und dann erst an die CPU gedacht werden! Die Erhöhung des RAM bewirkt nämlich, daß weniger auf die Auslagerungsdatei zugegriffen wird, was gerade bei langsameren Festplatten enorme Geschwindigkeitsgewinne bringen kann. Bei einer Aufrüstung sollte aber immer bedacht werden, daß man lieber zwei große als vier kleine Module verwendet, um noch Platz für einen weiteren Ausbau zu haben. Auf die Zugriffsgeschwindigkeit hat es keinen Einfluß. Die Zugriffszeit der einzelnen Module muß jedoch in jedem Fall identisch sein. Auch sind Aufrüstungen um weniger als 100 % der bisherigen RAM-Größe kaum spürbar. Beispiel: Sind 16 MByte in der Maschine drin, sollte auf 32 MB augestockt werden, um merkliche Ergebnisse zu erzielen. Arbeitsspeichergrößen über 64 MB sind nur dann sinnvoll, wenn der Level-2-Cache 512 KB groß ist, und der Rechner zum Scannen oder zur Videobearbeitung verwendet wird. "Normale" Anwendungen und Spiele werden diesen Bereich nur sehr selten nutzen.

Bei Aufrüstungen von CPUs sollte minimal in Schritten von 66 MHz vorgegangen werden. Ausnahme: ein 233 MHz-Prozessor ist durch die Interne Taktung mit 75 MHz deutlich schneller als ein 200er! Aber Vorsicht: Nicht alle Grafik- und Controllerkarten verkraften diese Geschwindigkeit – sie könnten beschädigt werden. Ob MMX oder nicht, bleibt jedem selbst überlassen und ist natürlich vom Board abhängig. Der Leistungsunterschied ist für den "Normalbenutzer" kaum spürbar – profitieren tun davon nur Frameraten-Jäger und PC-Video-Schnittfans. Da aber in diesen Tagen die letzten der "normalen" Pentiums vom Band laufen werden, ist diese Frage rein theoretisch. Gerüchten zufolge will INTEL übigens die Preise der CPUs bis 200MHz (normal und MMX) um ca. 50% senken – glauben tue ich´s erst, wenn ich's sehe!

CPU-Lüfter braucht Beobachtung

Der CPU-Lüfter ist ein sehr wichtiges Gerät. Fällt er aus, werden sich die modernen CPUs im Normalfall bei Überhitzung selbst abschalten, kurz bevor sie durchbrennen, so daß ein Ausfall der Kühlung bemerkbar ist. Werden aber die Anzeichen (wahllos erscheinende bunte Kästchen auf dem Bildschirm, unerklärliches "Einfrieren" des Systems, wirre Zeichen in Texten) zu lange übersehen oder ignoriert (hier geht's um wenige Minuten!), führt das letztendlich zur Zerstörung des Prozessors. Aus diesem Grund sollte der Ventilator bei lange laufenden Systemen und Servern unbedingt alle drei bis vier Monate auf seine korrekte Funktion geprüft werden! Der beste Test: Lüfter laufen lassen und dann mehrmals kurzzeitig (maximal 2 sek.!!) mit einem Finger anhalten (Keine Angst, er hat nicht die Kraft für Verletzungen!). Sollte er nach einem dieser "Bremsversuche" auch nur ein einziges Mal nicht wieder von selbst anlaufen – raus damit und einen neuen besorgen – egal, wie neu der Lüfter noch ist! Die bürstenlosen Minimotoren müssen immerhin unter teilweise extremen Temperaturen Schwerstarbeit leisten, da sind auch nach kürzester Zeit Ausfälle möglich. Meistens geben sie ihren Geist nicht während des Betriebes auf, sondern dadurch, daß sie beim Start gar nicht mehr anlaufen! Auch sehr laut "brummende" Lüfter sind nicht nur nervtötend, sondern durch die Vibration auf Dauer auch nicht gerade gesund für unsere empfindliche CPU!

Daher ist es das Beste, schon beim Kauf eines CPU-Lüfters auf Qualität zu achten. Vorsicht bei Billigangeboten unter 15 Mark! Wenn man bedenkt, was eine CPU kostet, sollte man hier auch keine falsche Sparsamkeit aufkommen lassen. Ein guter Lüfter, der unbedingt kugelgelagert sein sollte, hat ein Jahr Garantie und kann schon an die 35 Mark kosten – hat aber jahrelange Lebensdauer. Empfehlenswert sind auch die Modelle, die Alarm geben, wenn der Ventilator stehenbleibt. Eine weitere Variante sind Lüfter mit "Temperaturalarm" die zwar etwas billiger, aber auch relativ sinnlos sind, denn die Messung durch Thermowiderstand ist für diesen Zweck viel zu grob, und oft flippen die Dinger schon bei längerem Betrieb grundlos aus!

Flüsterleiser Zusatzlüfter

Wird in ein Bigtower-Gehäuse ein zusätzlicher Lüfter eingebaut, kann dessen Geräuschpegel drastisch gesenkt werden. Einfach zwischen Lüfter und Gehäusewand 8x3mm Wasserhahn-Dichtungen (kein Witz!) oder andere passende Gummischeiben auf die Befestigungsschrauben stecken. Dann müssen die Schrauben nur leicht angezogen werden, um dem Lüfter den nötigen, nun aber mitschwingenden Halt zu geben. Das größte Geschepper verursacht nämlich nicht der Motor im Lüfter selbst, sondern die Schwingungen, die er an das Gehäuse überträgt, das dann wie-

CORNER INFO

derum wie eine Lautsprecherbox wirkt! Natürlich kann mit dem Netzteillüfter genauso verfahren werden – es ist jedoch zu beachten, daß das Netzteil aus Sicherheitgründen nur von einem Fachmann (VDE) geöffnet werden darf (Hochspannung!). Eine Möglichkeit, das Luftstromgeräusch an sich zu reduzieren, ist, den produktionsbedingt überstehenden Plastik-Grat an den Propellerblätter-Vorderkanten des Lüfters mit sehr feinem Schleifpapier zu entfernen und so diese Kanten "messerscharf" zu machen. Keinesfalls darf jedoch von den Flügeln etwas weggeschliffen werden, da der Propeller sonst nicht mehr rundläuft. Der Rotor hat es trotz dieser nur minimalen Veränderung etwas leichter, gegen den Luftwiderstand zu arbeiten und es kommt zu keinen Verwirbelungen mehr, die ja für das laute Rauschen verantwortlich sind. Daß diese Arbeiten natürlich außerhalb des Rechners zu erfolgen haben, ist ja wohl klar. Und nicht vergessen: Der zusätzliche Lüfter muß so eingbaut werden, daß er die erwärmte Luft aus dem PC absaugt – er darf nicht hineinblasen (Staub!). Übrigens: Bei CPU-Lüftern sind diese Veränderungen aufgrund der geringen Größe absolut sinnlos!

Win95-PC durch kleine Mogelei schneller

Die Leistung eines normalen Win95-PCs kann ein klein wenig gesteigert werden, wenn dem System einfach vorgemacht wird, es handle sich um einen Netzwerk-Server. Er bemüht sich dann, möglichst viele Daten blockweise im voraus zu lesen, um sie schnell zur Verfügung stellen zu können. Diese Einstellung erfolgt in der Systemsteuerung unter "System-Gerätemanager-Dateisystem", wo es ein Menüfeld" Standardnutzung dieses Computers". Dort "Netzwerkserver" angeben – das kann bei schnellen Platten zwei bis (maximal) vier Prozent Leistungsgewinn zumindest beim Lesen bringen.

SCSI immer schneller als IDE?

Die Zeiten sind vorbei! Die neuen IDE-Festplatten haben Zugriffszeiten unter 9ms, und laufen (teilweise) schon mit 5400 U/min. Den "Vogel abgeschossen" in Sachen Schnelligkeit und Geräuschpegel hat die Firma FUJITSU mit der fast lautlosen TAÙ-Serie. Nach Herstellerangaben liefern diese Platten (1,7, 2,1 und 2,5 GByte) einen theoretischen (!) Datentransfer von sage und schreibe fast 14 MByte/s! In der Praxis heißt das etwa "nur" 4,5 MByte beim Linearlesen, weil E-IDE-Controller und Bus mal wieder die Bremse spielen! So ist es z.B. kein Problem, von diesen Festplatten CDs zu brennen oder Videos zu bearbeiten! Auch Seagate hält schon eine Weile mit der Medalist-Pro-Reihe den IDE-Markt in Atem. Die allesamt Multimedia-fähigen Festplatten kosten dabei nur einen Bruchteil vergleichbarer SCSI-Harddisks. Beim Booten hat ein Rechner, der mit einer dieser Festplatten ausgerüstet ist, 100%ig die Nase vorn!

Für die Entscheidung, ob nun SCSI oder IDE-Festplatten eingesetzt werden, sollte daher allein die geplante Anzahl der einzubauenden Laufwerke den Ausschlag geben. Bei IDE ist vier die obere Grenze – bei SCSI sieben. Außerdem ist das Handling der SCSI-Geräte wesentlich einfacher, da die Master/Slave Problematik wegfällt. Hier kann sogar der jeweilige Laufwerkbuchstabe durch Wahl der ID-Nummer frei gewählt werden (mit der Ausnahme, daß CD-ROMs niemals einen Buchstaben zwischen denen der Festplatten erhalten können).

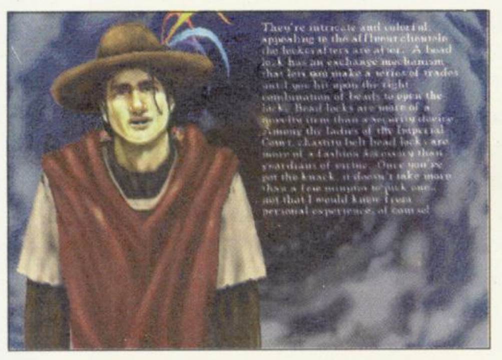
Stylus mit "Identitätskrise"

Ein Epson Stylus Color – der richtig gute alte, sprich der erste seiner Art – kann auf gewissen Systemen Schwierigkeiten mit den Win95-Treibern machen. So kann es vorkommen, daß die Win95-Treiber nicht imstande sind, den Drucker unter Grafikanwendungen, Word7 oder Word95 zum Drucken zu bewegen! Außer leeren Seiten bringt er nichts – aber die Seitenzahl stimmt wenigstens! Die Ausdrucke im Win95-Wordpad oder Editor sind einwandfrei. Woran das liegt, ist nicht sicher – aber fest steht, wenn der Epson-Originaltreiber installiert wird, ist dieser Fehler behoben. Auch bei anderen Druckern kann dieser Fehler auftreten, ist aber dann ebenfalls durch die Installation der Originaltreiber wieder beseitigt!

BETRAYAL

Mit Schwert und Magie

Trotz eher langweiliger Grafik vermag „Betrayal in Antara“ Rollenspieler in seinen Bann zu ziehen – und das liegt maßgeblich an der Story...



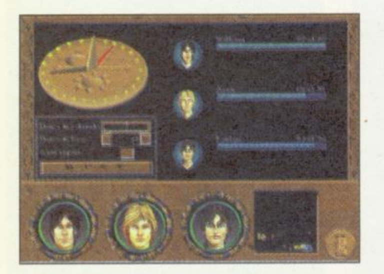
Manche Dialoge sind ziemlich ausführlich - zumeist aber dann wichtig für die Story

Über zwei Jahre dauerte die Arbeit an Betrayal in Antara; dabei wußten Designer Peter Sarrett und Produzent Steve Miles von Anfang an, daß ihr Werk an dem Erfolg des Vorgängers „Betrayal at Krondor“ gemessen werden wird, der sich vor allem durch die komplexe und spannende Story auszeichnete. Kein Wunder, schließlich wurde sie von dem bekannten Fantasy-Autor Raymond E. Feist entwickelt, der sich jedoch mit der Sierra-Tochterfirma Dynamix zerstritt und zum Konkurrenten 7th Level wechselte .

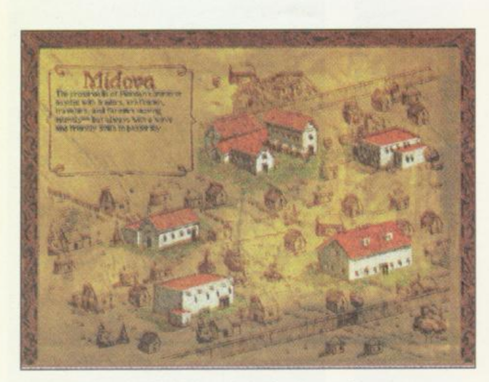
Sarrett und Miles waren sich einig: Ein Rollenspiel lebt von der Geschichte. Während die neueren Produkte aus dem RPG-Bereich zumeist ohne große Hintergrundstory auskommen, sollte in Betrayal in Antara wieder die klassische Form von Rollenspiel aufleben. In einem Interview lobten die beiden Entwickler zwar Konkurrenzprodukte wie Diablo, kritisierten aber indirekt deren Gameplay. Zu dünn sei die Langzeit-Motivation bei solchen Games, in denen der echte Rollenspiel-Fan ein wenig gelangweilt von Dungeon zu Dungeon marschiert, Monster killt und Beute einsammelt, ohne ein echtes Ziel zu verfolgen. So mußten sich Sarrett und Miles eine persönli che Story ausdenken, die den eigenen Ansprüchen gerecht blieb und im Stile von Feist auch andere Rollenspieler ständig in ihren Bann zu ziehen vermochte. Damit die Spannung nicht vorweg genommen wird, baten die beiden um Geheimhaltung; lediglich die Vorgeschichte werden wir daher ausplaudern.

Die Hauptpersonen: Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen stehen die Hauptpersonen fest. Das Entwickeln eigener Charaktere entfällt, dafür konnten die Entwickler die drei Helden mit einer eigenen Identität und Lebenslauf versehen. Die Eigenarten und Wesenszüge der Personen spielen auch im Spiel selbst eine Rolle; logische Reaktionen während einzelner Gespräche oder Aufgaben sind die Folge.

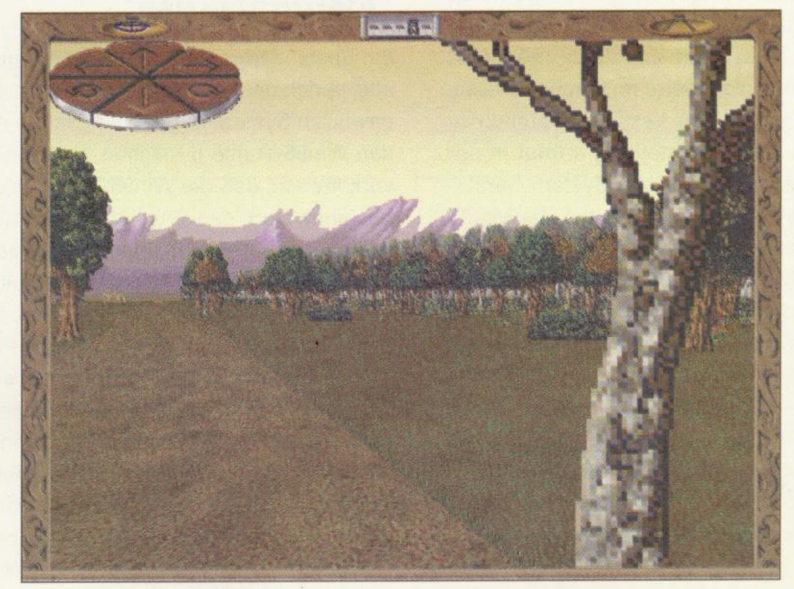
Der 17jährige Aren hat seine wirklichen Eltern nie kennengelernt. Als Baby wurde er vor der Türe eines Gasthofs ausgesetzt, die kinderlosen



Eine Mütze Schlaf bringt Eure Helden wieder auf die Beine

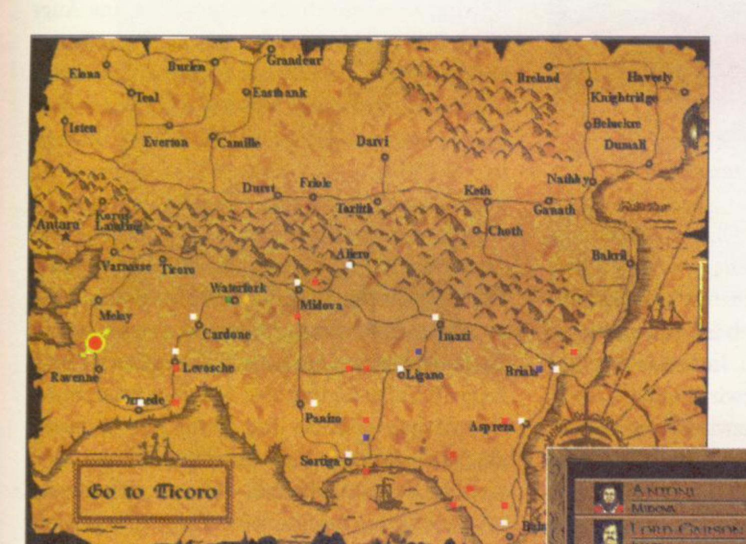


Befestigte Städte besitzen eine Übersichtskarte



Während die Grafik im Hintergrund durchaus passabel erscheint, werden Objekte im Vordergrund stark pixelig dargestellt

IN ANTARA
gegen den Rest der Welt



Die Karte von Antara zeigt die Größe der Fantasy-Welt

Praktisch: Wichtige Gespräche könnt Ihr Euch jederzeit wieder anzeigen lassen

Besitzer Cordelain zogen ihn als ihren eigenen Sohn auf. Als er alt genug ist, gestehen ihm seine Zieheltern, daß er nicht ihr leiblicher Sohn ist, und ab diesem Zeitpunkt ist der Junge von der Frage gefesselt, wer seine wirklichen Eltern waren. Reiche Kaufleute? Oder tapfere Söldner? Vielleicht entstammte er sogar aus einem niedrigen Adelsgeschlecht, das ihn aus politischen Gründen aussetzen mußte? Trotz dieser Träume wächst Aren zu einem verantwortungsbewußten und selbständigen jungen Mann heran. Doch er fühlt sich zu Höherem berufen; die Karriere als Schankwirt lockt ihn nicht.

William Escobar dagegen wuchs als vierter Sohn von Nathan Escobar, dem adligen Gouverneur der Provinz Pianda auf. Durch seine späte Geburt weiß William, daß er nie das Amt und die Würden seines Vaters erhalten wird. Da ihm drei Brüder in der Erbfolge voranstehen, wird er sein Leben als kleiner Adliger ohne große Aufgaben fristen. Als er eines Tages zusammen mit seinem ältesten Bruder in ein Gefecht verwickelt wird, überlebt William den Angriff. Sein Bruder stirbt hingegen und William redet sich ein, daß es seinem Vater lieber gewesen wäre, wenn er selbst anstelle seines Bruders den Tod gefunden hätte. Lord Escobar behandelt den 18jährigen William stets als Nesthäkchen, ohne zu merken, daß sich sein jüngster Sohn nach Anerkennung und väterlichem Stolz sehnt. Allen Widrigkeiten zum Trotz ist William ein humorvoller und freundlicher Geselle, dem Pflichtbewußtsein über alles geht.

Die Dritte im Bunde ist Kaelyn Usher. Die Tochter eines Waldläufers verlor schon früh die Mutter und wurde von ihrem Vater wie ein Sohn erzogen, den er nie hatte. Er brachte ihr alles über die Wildnis und die Tiere bei; so lagen ihre Stärken bald im Jagen und Fallen stellen. Und obwohl sie durch ihre Ausbildung einen athletischen Körper besitzt, ist die junge Frau sehr attraktiv und selbstbewußt. Von großen Städten hält sie nicht viel, ihr ist die Wildnis deutlich lieber. Ihr großes Ehrgefühl macht sie zu einer absolut zuverlässigen Mitstreiterin.

Der Beginn: William sitzt auf einem kleinen Handelsboot, das ihn nach Hause bringen soll. Plötzlich taucht aus dem Nichts ein anderes Boot auf und attackiert den Händler. Doch damit nicht genug; ein grauenhaftes, fliegendes Monster unterstützt den Angriff des Piraten. William und ein anderer Passagier namens Gregor retten sich in ein Beiboot und erreichen den nahen Strand. Doch das Biest greift die beiden weiter an, die Situation scheint aussichtslos. Durch Zufall befindet sich Aren in der Nähe, der den beiden selbstlos zu Hilfe eilt. Doch die Kreatur scheint zu stark zu sein, sie streckt Aren nieder

PETER SARRETT

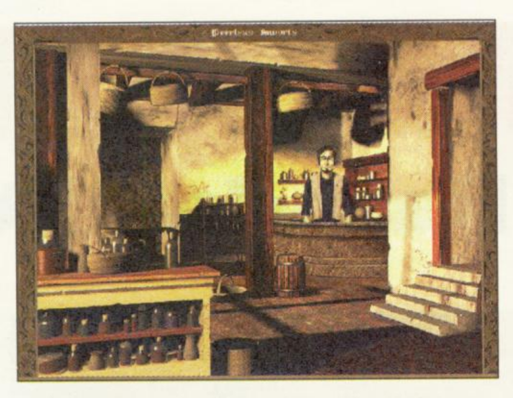


Seine ersten Erfahrungen mit Rollenspielen machte Peter Sarrett schon während seiner Schulzeit. Zunächst spielte er dort die klassische Brettvariante von „Dungeons & Dragons", schon bald aber lockte ihn auch das Spiel am Computer und ließ ihn nicht mehr los. So studierte Peter an der Brown University und graduierte in Informatik. Anschließend verfeinerte er seine theoretischen Kenntnisse auch in der Praxis und arbeitete für die zwei Firmen HDC und Central Point. Danach fühlte er sich fit genug und wechselte zu Sierra On-Line, wo er mit Betrayal in Antara sein erstes großes Rollenspiel schuf.

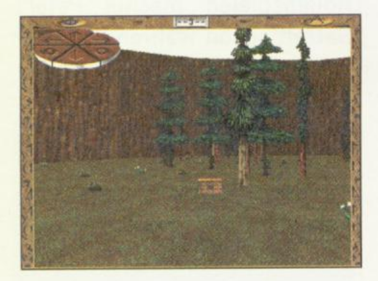
Neben seinem Job als Chef-Designer findet Sarrett aber noch immer Zeit, für andere Dinge, die ihn interessieren. So ist er zum Beispiel Redakteur und Herausgeber des vierteljährlich erscheinenden Heftes „The Game Report", das sich mit Brett- und familienfreundlichen Spielen beschäftigt. Außerdem unterrichtet er eine eigene Schulklasse in Brett- und Rollenspielen an der University of Washington Experimental College.

KOSTENLOSE SOFTWARE

Ein besonderes Schmankerl findet sich auf den Internet-Seiten von Sierra. Dort steht nämlich unter http://www.sierra.com/free/ der Vorgänger **„Betrayal at Krondor"** zum kostenlosen Download bereit. Zwar beinhaltet die ca. 10 MByte große Datei nicht alle Grafiken und Sounds, ein Besuch lohn sich für Rollenspiel-Fans aber allemal.



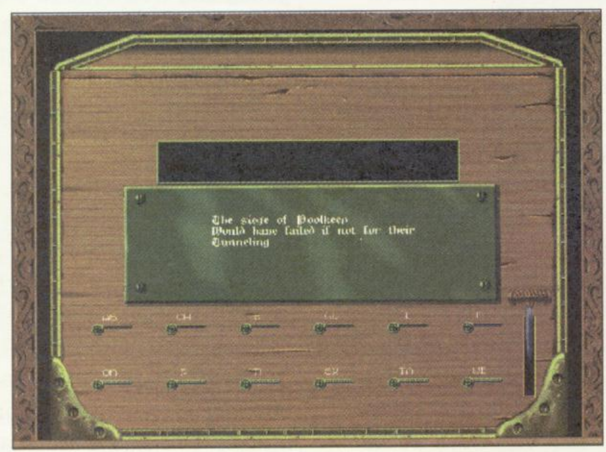
Der Gewürzhändler hält für Euch ein benötigtes Teesäckchen bereit



Was könnte wohl in dieser Kiste drin sein?

und setzt zum Todesstoß an. Ohne selbst zu wissen, was er tut, reißt Aren beide Hände hoch und stößt einen markerschütternden Schrei aus. Aus seinen Händen jagen plötzlich Energieblitze, die das Monster in Stücke reißen. In Todesangst und total über die Ereignisse verwirrt, sinkt Aren in den Sand. William kriecht inzwischen zu Gregor, der den Angriffen des fliegenden Alptraums nicht standhalten konnte und im Sterben liegt. Mit letzter Kraft drückt Gregor dem jungen Adligen ein seltsames Medaillon in die Hand und murmelt noch etwas von einem Geleitschiff, bevor er stirbt.

William bietet Aren an, ihn zum Hofe seiner Eltern mitzunehmen. Dort soll der Hofmagier Aren helfen, seine neuen magischen Kräfte in den Griff zu bekommen. Aren willigt ein, noch immer verwirrt über die Vorfälle. Nachdem er sich von seinen Eltern verabschiedet hat, macht er sich mit William auf den Weg. Kurz darauf treffen die beiden jungen Helden Kaelyn, die von Bewaffneten bedroht wird. William und Aren schlagen die feige Bande in die Flucht und das Mädchen besteht darauf, ihre Schuld, die sie ihren Rettern gegenüber empfindet, abzuzahlen. So reisen die Drei weiter, ohne zu wissen, daß die großen Abenteuer erst beginnen.



Ohne die richtige Lösung dieses Rätsels läßt sich die Truhe nicht öffnen

Die Technik: Besonders verwöhnt wurden Rollenspiel-Fans eigentlich noch nie, zumindest nicht mit opulenter Grafik. So beherrschen noch immer zumeist fade VGA-Auflösungen die dunklen Gewölbe oder weiten Ebenen der Monsterjäger, was in Action-Titeln mit neuartigen 3D-Engines scheinbar mühelos gelingt. In Betrayal in Antara hielt immerhin schon SVGA-Grafik Einzug, wenngleich dies nur selten ins Auge sticht. So erscheinen weit entfernte Einzelheiten recht gelungen, bei näherer Betrachtung entpuppen sich die einzelnen Objekte wieder grobpixelig und wenig ansprechend. So ist auch Betrayal in Antara kein grafisches Meisterwerk; einen Vergleich mit neuen Action-Engines hält das Rollenspiel-Epos nie aus.

Auch beim Kampfmodus ist nicht alles Gold, was glänzt, schließlich veränderten Sarrett und Miles im Vergleich zum Vorgänger recht wenig. Gespielt wird in einer isometrischen Darstellung; Angriff, Verteidigung und Magie werden durch Knopfdruck aktiviert und laufen rundenbasiert ab. Neu implementiert wurde eine Rasterdarstellung des Kampffeldes, auf dem sich die einzelnen Figuren nun in sechseckigen Hexfeldern statt in quadratischen Bereichen bewegen können. So richtig Spannung kommt beim Gefecht nicht auf, dafür sind die Kämpfe meist recht kurz und langweilen aber auch nicht.

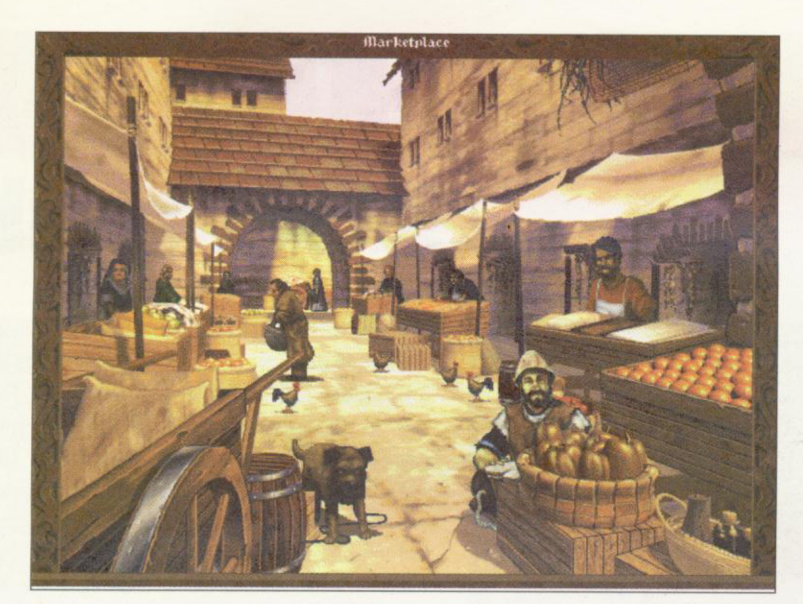
Doch die Stärken zeigt das Spiel an anderen Stellen: Nach und nach entwickelt sich eine interessante Story, kleinere Aufträge zwischen den Hauptkapiteln sorgen für lang anhaltende Motivation. Die Dialoge mit anderen Personen laufen recht strikt ab; hintereinander werden einzelne Stichwörter angeklickt, um das jeweilige Gegenüber zum Sprechen zu bringen. Diese Art der Unterhaltung ist zwar nicht neu und innovativ, wird aber zwangsweise von der sich langsam entstehenden Geschichte benötigt.

Der Kontinent Antara beherbergt immerhin gut 40 verschiedene Städte, die alle recht klein sind, dafür halten fast alle Häuser Informationen, Zusatzmissionen, Geld oder andere nützliche

GEHT SO

Tom Schmidt

Also Kinders, das kann's ja wohl nicht gewesen sein. Sicher, schon beim Vorläufer "Krondor" klafften die Meinungen vieler Spieleredakteure auseinander, und ich gehörte halt auch zu denen, die es nicht sehr mochten. Wenigstens bot der erste Teil, der ja auch locker schon vier Jahre alt ist, Neuerungen im Bereich Grafik und Steuerung. Aber Antara? Die Grafik sieht zum Fürchten aus und selbst beim Intro, das doch eigentlich das Aushängeschild eines Spiels sein soll, hatte ich den Eindruck, als ob der Zeichner nach 20 Bildern keine Lust mehr hatte und das Schmieren anfing. Gut, die Story hat eindeutig hinzugewonnen, und macht dem Hardcore-RPGler sicher Lust auf mehr. Nur, wenn ich nach Jahren der Fortentwicklung wieder auf Schatzkisten stoße, die einfach so in der Gegend rumstehen, oder sich Feinde und Monster nicht trauen, mich anzugreifen, nur weil meine Truppe ein Nickerchen macht – das kann's ja wohl nicht gewesen sein! Da warte ich dann doch lieber auf die nächste Runde "Plüsch Quest" von Roberta Williams...



So richtig fällt die SVGA-Grafik nur an wenigen Stellen im Spiel auf; zumeist wirkt die Grafik-Engine ziemlich veraltet



Drei gegen Vier: Trotzdem haben die Räuber keine Chance

Dinge bereit. Damit sich der Spieler nicht in dem ziemlich großen Areal verläuft, ist bis zur Erledigung einer Teilaufgabe nur ein kleiner Teil davon erreichbar. Die Landkarte zeigt neben Städten und der Heldengruppe auch NPCs (Non Player Characters), Tempel, Shops und Schatzkisten an. Apropos Schatzkisten: So manche Truhen lassen sich im Gelände finden, die nicht einfach mit roher Gewalt geknackt werden können. Erst durch das Lösen von kniffligen Rätseln offenbaren sie ihren Inhalt; ein Spielelement, das Betrayal in Antara positiv von typischen „Hau-Drauf-und-Schluß-Rollenspielen" abhebt. Gelungen ist auch das Steuerelement der Charakterverbesserung: Der Spieler selbst bestimmt, welche Fähigkeiten er bei seinen Helden weiter forcieren möchte. Die Erfahrungspunkte durch Kämpfe oder edle Handlungen werden dann bis zu fünf ausgewählten Eigenschaften zugeschrieben; die prozentuale Verteilung bestimmt der Spieler vorher. Während des Testes stürzte Betrayal in



Anhand der Tortengrafik bestimmt der Spieler die Ausbildung der Helden

Antara häufiger ab; weiterhin waren einige schwerwiegende Grafik-Fehler auszumachen. Sierra versicherte uns glaubhaft, daß diese Fehler in der endgültigen Version nicht mehr auftreten werden; die Programmierer hätten die Ursache bereits gefunden und würden an der Beseitigung arbeiten. *jb*



Zwei Banditen sind geflohen, die anderen waren zu langsam...



Jan Binsmaier

GUT

Wegen Betrayal in Antara wird die Geschichte der Rollenspiele sicherlich nicht neu geschrieben. Zu altbacken wirkt dafür die Grafik, auch ein neuer Kampfmodus hätte dem Spiel gut getan. Daran ändert auch die sechseckige Rasterdarstellung nichts, so manches Mal stehen sich die drei Helden trotzdem selbst im Wege. Apropos im Wege stehen: Es mag ja verständlich sein, daß eine Fernwaffe nur angewendet werden kann, wenn der Schütze freie Bahn auf das Ziel bekommt. Warum aber agressive Zaubersprüche unbedingt eine freie Schneise zum armen Opfer brauchen, ist mir schleierhaft. Nach anfänglicher Abneigung mußte ich mir aber doch zugestehen, daß es Betrayal in Antara durchaus gelungen ist, mich in seinen Bann zu ziehen. Dies liegt vor allem an den kleinen Zwischenmissionen, die eine hohe Motivation garantieren. Gute Hausmannskost für Rollenspieler also – vor allem für diejenigen, die eine logische und spannende Geschichte dumpfen Massenschlägereien in düsteren Gewölben vorziehen.

Name	**Betrayal in Antara**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Sierra On-Line
Niveau	einstellbar
Preis	90 Mark
Spieler	1

System	Windows 3.1, Windows 95
Festplatte belegt	25-56 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX/66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

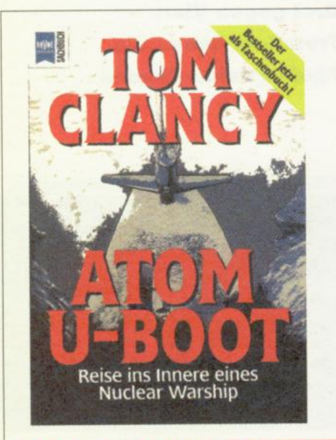
Grafik **59%**
Sound **66%**
Spielspaß

72%

688 (I) HUN

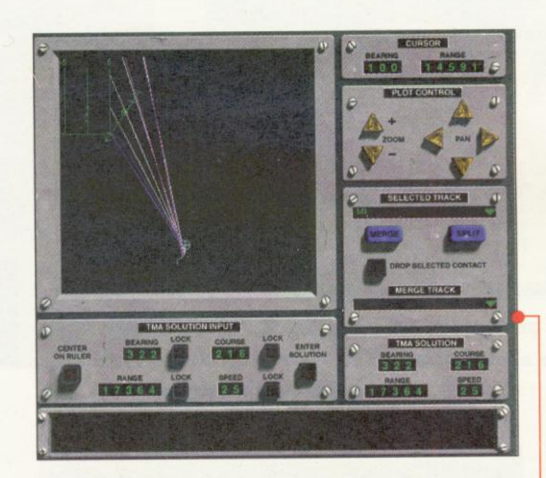
Tod aus

Diesmal nimmt Euch Jane's mit an Bord eines modernen Jagd-U-Bootes – na dann ahoi, Skipper!



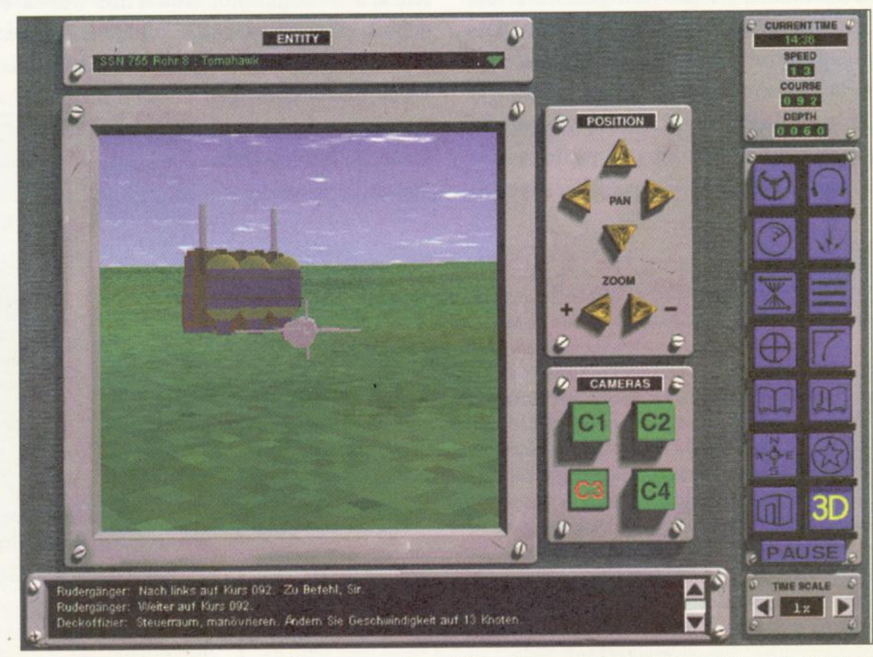
TOM CLANCY: ATOM U-BOOT

Wer sich über die recht ausführliche Anleitung hinaus mit Atom-U-Booten, besonders den 688ern, beschäftigen möchte, ist bei diesem Buch gut aufgehoben. Tom Clancy versteht es auch hier, dem Leser Daten und Fakten auf unterhaltsame Weise zu vermitteln. Neben der waffen- und Ingenieur-technologischen Seite wird über den Alltag an Bord eines modernen SSNs berichtet. Ein umfangreiches Glossar über Schiffstypen und Beispiele für die strategische Bedeutung und den taktischen Einsatz der Boote sind ebenfalls vorhanden. Alles in allem erhaltet Ihr für 20 Mark eine interessante Lektüre.
(Heyne ISBN 3-453-12300-X)



Am TMA-Screen errechnet Ihr eine Ziellösung; je mehr Peilungslinien, desto genauer das Ergebnis

Atom-U-Boote sind eine Plage und ein Schrecken für jeden Admiral. Unsichtbar und tödlich dienen sie für nukleare Interkontinentalraketen als mobile Abschußrampen (SSBNs) oder jagen selbige samt aller auf dem Wasser befindlichen Fahrzeuge wie Flugzeugträger und Kreuzer. Über ein solches Jagd-Boot der 688(I)-SSN-Klasse erhaltet Ihr hier den Oberbefehl. Einführungsaufträge sorgen dafür, daß Euch das Boot vertraut wird, in medias res gelangt Ihr dann in elf Einzelmissionen, durch eine 15 Aufträge umfassende Kampagne oder mittels des Editors bei selbstgemachten Einsätzen. In diesen geht es von der Rettung untergegangener Besatzungen mit dem DSRV (einem speziellen Rettungs-U-Boot) bis hin zum Jagen von mit Atomraketen bestückten Booten, die ihre tödliche Fracht gegen arglose Bürger einsetzen wollen. Bedrohungen durch feindliche Unterwasser- und Überwassereinheiten begegnet Ihr anhand des üblichen Arsenals von Waffen wie Torpedos, Harpoon-Raketen und Tomahawk-Marschflugkörper. Über Aktiv- und Passivsonar in mehreren Varianten – stationäre Geräte im Boot und an einer Leine hinterhergeschleppt – ortet Ihr andere Schiffe in der Nähe. Mit Hilfe von Vorgaben vergleicht Ihr Ist- und Soll-Werte der Ortung, denn einen unschuldigen Tanker zu versenken, sollte tunlichst vermieden werden. Steht der Kontakt, könnt Ihr mittels des TMA-Screens (Target Motion Analysis = Zielbewegungsanalyse) eine **Feuerleitlösung** bestimmen, indem Ihr einen Pfeil solange hin- und herschiebt, bis sich eine kleine Reihe von Punkten in einer Linie befindet. Mit den so errechneten Daten feuert Ihr, je nach Ziel, einen Torpedo oder eine Harpoon ab. Mit den Tomahawks könnt Ihr Raketenangriffe durchführen, aller-

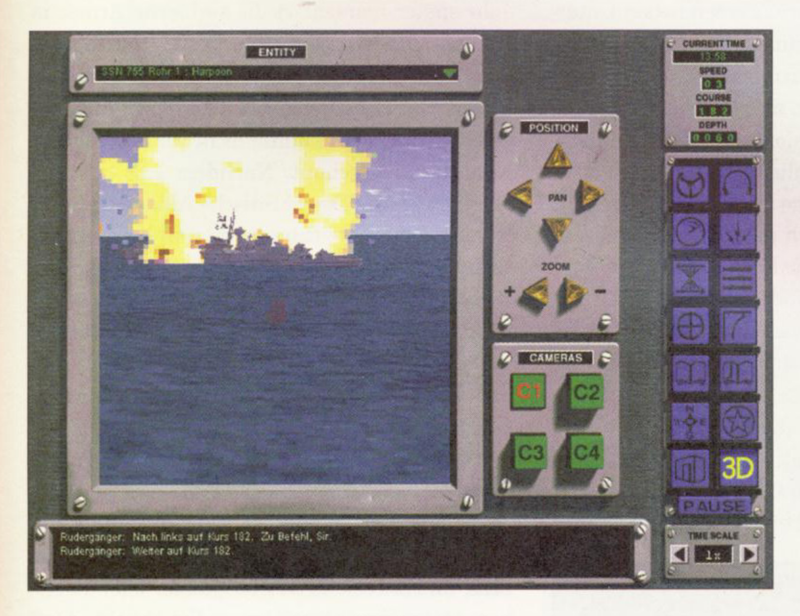


Eine Tomahawk-Rakete kurz vor dem Einschlag in eine böse Chemiefabrik

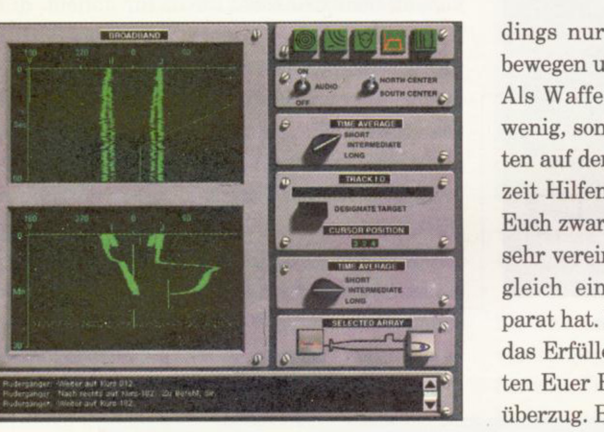
TER KILLER
der Tiefe



Wie bei Jane's üblich, bekommt Ihr Infos zu allem möglichen Kampfgerät



Kawumm! Diese Fregatte der „Krivak"-Klasse sinkt nach zwei Harpoon-Treffern



Auf den beiden Displays sind gut zwei Sonarkontakte zu erkennen, eine Kursänderung zeigt sich in „Schlenkern"

dings nur auf Ziele, die sich möglichst nicht bewegen und deren genaue Position bekannt ist. Als Waffe gegen Schiffe eignen sie sich daher wenig, sondern eher zum Beschießen von Punkten auf dem Land. Es lassen sich übrigens jederzeit Hilfen für einige Vorgänge einschalten, die Euch zwar nicht alle Arbeit abnehmen, sie jedoch sehr vereinfachen – z.B. der TMA-Assistent, der gleich eine Lösung für den Waffencomputer parat hat. Wieder an Land, könnt Ihr mit den für das Erfüllen bestimmter Ziele erhaltenen Punkten Euer Boot aufwerten, etwa mit einem Tarnüberzug. Bis zu acht „KaLeuns" nehmen an dem lustigen Treiben teil, das Bekriegen mittels Internet über den Onlinespiel-Anbieter MPlayer soll ebenfalls bald möglich sein. *mash*



Vorhandene Aufträge könnt Ihr mit dem Editor abändern oder sogar ganz neue kreieren



Martin Schnelle

GUT

Als alter U-Boot-Simulant habe ich mich schon seit Monaten auf dieses Spiel gefreut. So ähnlich wie „Fast Attack" und mit Videos sowie 3D-Sequenzen – muß ja gut sein! Indes halten mich einige Dinge davon ab, ein „Super"-Gesicht oder eine Wertung über 80% zu geben: Von einer Hard-Core-Simulation wie dieser erwartet man zwar keine grafischen Ergüsse, doch etwas mehr Eye-Candy hätte es ruhig sein dürfen. Im Spiel selbst fällt beispielsweise auf, daß Harpoon-Raketen kurz vor ihrem Aufprall keinen Sprung nach oben machen wie in der Praxis – soviel Realitätstreue wies sogar schon das gute alte „Red Storm Rising" für den C64 auf. Die Lokalisation zeigt ebenfalls Schwächen, auch die Bedienung hätte im Detail einfacher gestaltet werden können. Davon abgesehen ist „Hunter/Killer" eine sehr realistische Simulation, in der alle wesentlichen Bestandteile des modernen U-Boot-Krieges implementiert wurden. Allerdings sei eine Warnung ausgesprochen: Dieses Spiel ist nicht leicht zugänglich, sondern erfordert Zeit und Willen, es zu meistern.

Name	**688 (I) Hunter/Killer**
Genre	Simulation
Hersteller	Jane's Combat Sim./EA
Niveau	schwer/einstellbar
Preis	100 Mark
Spieler	1 bis 8
System	Windows 95
Festplatte belegt	12-95 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	Multiplayer-, Internet-Modus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **38%**
Sound **48%**
Spielspaß

Solo	Multi
77%	79%

iF-22

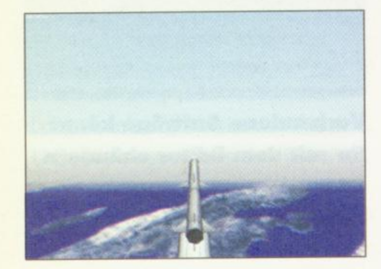
Interactive Magic leistet hiermit seinen ersten Beitrag zum Flugsim-Genre – wie gut der Einstand freilich gelungen ist, erfahrt Ihr hier

Und wieder hat der iF-22 einen neuen Untertitel verpaßt bekommen. Da dieser auf der Schachtel steht, ist anzunehmen, daß es nun wohl keine Änderungen mehr geben wird, denn auch die deutsche Version trägt diese Bezeichnung, ansonsten wird alles I-Magic-üblich lokalisiert. Wer die englische Version hat, bekommt ein deutsches Handbuch gegen Einsendung von Rückporto. Nachdem Ihr Euch in den Trainingsmissionen mit den grundlegenden Dingen wie Starten, Landen, Angreifen und unentdeckt bleiben vertraut gemacht habt, entscheidet Ihr Euch zwischen zwei Szenarien: Nach dem Abzug der letzten UN-Truppen aus Sarajevo im Jahre 2003 und der Wahl einer nationalistisch gesinnten Politikerin als Oberhaupt von Serbien, wird der Balkan abermals zum heißen Krisengebiet. Ein Jahr später marschiert die serbische Armee in Bosnien und Kroatien ein, um „ihre dort lebenden Bürger zu schützen" und sich so ganz nebenbei ein paar Ländereien einzuverleiben. Auch die Ost-Ukraine bleibt künftig nicht vor bewaffneten Konflikten verschont. Nachdem sich dort die „Ostukrainische Demokratische Allianz" gebildet hat, besuchen die Russen sie und bringen zur Gratulation Soldaten, Panzer und Flugzeuge mit. Da in beiden Fällen die Einheimischen allein nicht mit den jeweiligen Invasoren fertig werden, tritt die Weltpolizei USA auf den Plan.

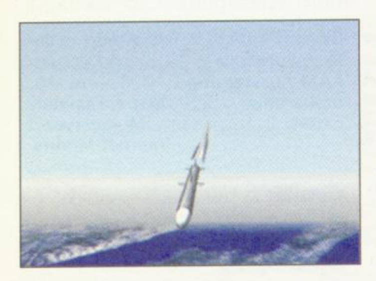
Sowohl in den Einzelmissionen wie auch in der Kampagne werden Kampfpiloten mit 11 verschiedenen Einsatzsorten konfrontiert. Außer Aufträgen wie „Zerstöre alle gegnerischen Flugzeuge in einem bestimmten Gebiet" sind Kommandozentralen an der Frontlinie oder wichtige Ziele im Hinterland wie Flugfelder oder Fabriken, zu bombardieren. Bevor Ihr abhebt, dürft Ihr die Wegpunkte ändern, wobei der Rechner für gewöhnlich schon akzeptable Vorschläge macht. Auf einer Karte könnt Ihr Euch mögliche Orte für feindliche Radarstationen ansehen und plant so schon im voraus, wie Ihr möglichst ungesehen bleibt – die F-22 ist schließlich ein „Stealth"-Flugzeug. Werdet Ihr doch in Kampfhandlungen verstrickt, hilft Euch das ganze bekannte **Arsenal** an Bomben und Raketen wie Sidewinders, AMRAAMs, HARMs oder Paveways. Alle Aufgaben werden bei jeder neuen



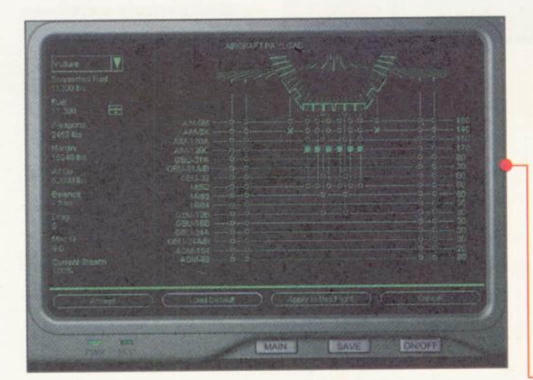
Hier schicken wir eine AMRAAM los und sehen mal, was passiert...



Nie beginnt der Abgasstrahl, wo er soll: Hier fängt er schon in der AMRAAM an...



...während die Emissionen hier zu weit hinten plaziert wurden

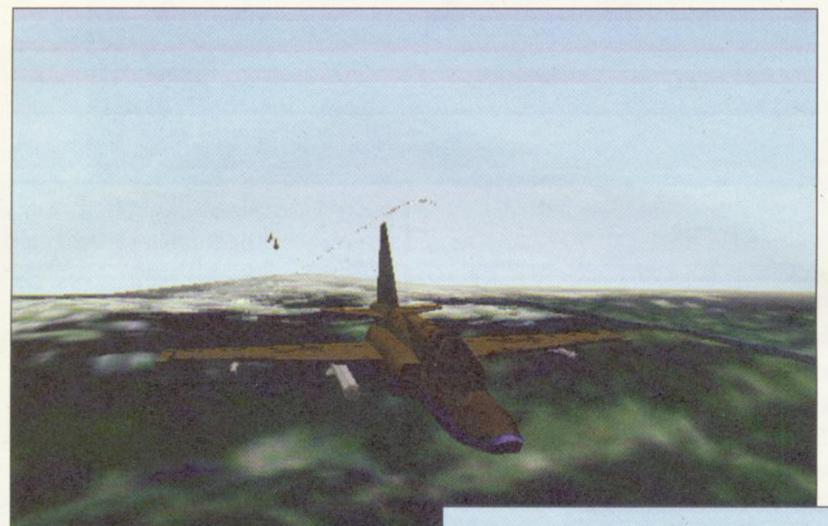


Auf diesem schmucklosen Screen bestimmt Ihr die Bewaffnung



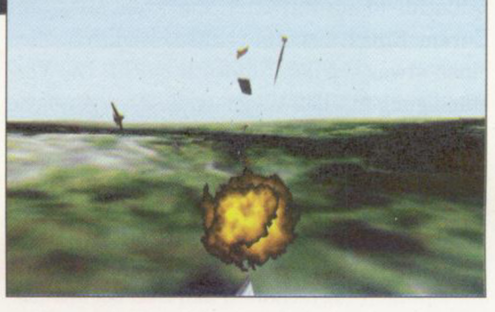
Diese MIG-29 stürzt getroffen zu Boden (Direct3D)

The F-22 Raptor Simulator

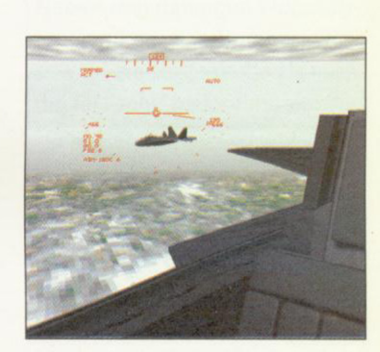


Ein ahnungsloser Frogfoot fliegt noch schön in Formation mit seinen Staffelkameraden...

Dieses Bodenziel hatte nicht die geringste Chance



...bis ihm eine AMRAAM das Leben aushaucht (Direct3D)



Schrittweise könnt Ihr Euch in der Kanzel umsehen – ein „Virtual Cockpit" sucht man vergebens

Kampagne bzw. Einzelmission neu berechnet, Ihr werdet also nie die gleiche Mission zweimal spielen müssen. Die Unterschiede halten sich leider in Grenzen. Sind alle Pflichten erfüllt, wartet man jedoch vergeblich auf eine Bestätigung – besonders bei reinen Search-and-Destroy-Aufträgen ist dies sehr störend. Auch bei der Optik haben die Designer um Doug Kubel eher gespart. Das eigentlich sehr schöne Gelände pixelt beim Tiefergehen auf, benutzt Ihr eine 3D-Beschleunigerkarte, werden die Texturen zwar gefiltert; allerdings gibt es teils unschöne Effekte, wenn zwei Polygon-Flächen, aus denen der Boden besteht, sich treffen. Dort sieht die Landschaft wie zusammengeklebt aus. Gleiches gilt übrigens für alle Objekte, die sich in der Luft und am Boden aufhalten: Auch sie wirken so, als ob sie nicht in die Szenerie gehörten, was besonders

DIE TECHNIK DER F-22

Eine der besonderen Eigenschaften der F-22, der „Supercruise Flight" (Fliegen im Überschallbereich ohne Nachbrenner), wird durch die beiden 35 000 kp Schub starken F119-PW-100-Triebwerke erreicht. Ohne Nachbrenner sind diese Maschinen so leistungsfähig wie die der F-15C unter Vollast. Ein weiteres Feature ist das APG-77 Radar, das aus rund 1500 starren Abstrahlflächen besteht. Die Sendeenergie jeder einzelnen „Antenne" ist so gering, daß die Warnsensoren eines Flugzeuges beim Aufschalten nicht ansprechen. Erst wenn sich das Zielsuchradar der von der F-22 abgefeuerten Rakete aktiviert, weiß der unglückliche Pilot Bescheid und kann dann bestenfalls noch aussteigen. Herzstück der Feuerleitung sind zwei CIPs (Common Integrated Processor), die so leistungsfähig wie vier Cray-Großrechner sind und mit dem Rest der Bordelektronik über einen Datenbus mit einer Transferrate von 50 MByte/sec kommunizieren. Platz für einen dritten CIP ist vorhanden. Außer in den Schächten ist die F-22 in der Lage, in einer Nicht-Stealth-Version an vier Flügelpylonen weitere Waffen zu tragen.

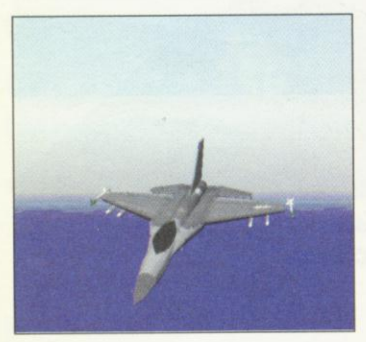


Hier ein Bild von den Testflügen des Prototypen YF-22

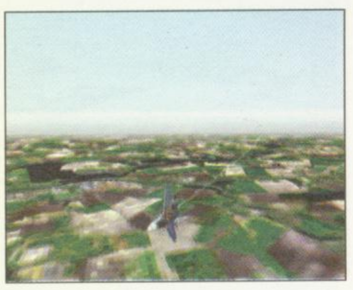


Macht Ihr eine Bewegung, folgen EureStaffelkameraden ohne die geringste Zeitverzögerung





Sind zuweilen auch zu sehen: F-16 Falcons



Der Abschuß einer Maschine wird grafisch recht unspektakulär dargestellt

deutlich wird, wenn man das Ganze in Bewegung sieht. Dabei zeigt sich, daß es schon einen fixen Prozessor braucht, um flotte Frameraten zu erhalten. Die bis auf 1024 x 768 Punkte heraufschraubbare Auflösung ruckelt ansonsten ganz vernehmlich. Überhaupt tummeln sich auf dem Schlachtfeld nur Einheiten, die direkt etwas mit Eurem Einsatz zu tun haben, wodurch alles einen etwas sterilen Eindruck macht. Die Verständigung mit den Wingmen über vorgegebene Funksprüche klappt zwar, in der Außenansicht indes werdet Ihr feststellen, daß sie Euch in ihren **Manövern** exakt folgen. Das sieht so aus, als ob Ihr anstelle einer zwei bzw. vier Maschinen steuert. Weiterhin wird das ansonst recht anständige Flugverhalten dadurch beeinträchtigt, daß Ihr ruhig mit voller Geschwindigkeit in 200 Fuß Höhe über den Boden brettern könnt, ohne durch Wirbel in der Gegend herumgeschleudert zu werden.

Dafür werden interessante Multiplayer-Modi geboten: Neben dem üblichen „Deathmatch" dürft Ihr auch als kooperierende Piloten Einzelaufträge absolvieren. Besonders witzig ist die „Capture the Flag"-Variante, in der Ihr dafür sorgen müßt, als Erster mit Eurem computergesteuerten Transportflugzeug auf einem neutralen Flughafen zu landen. Dies und die guten Ansätze, wie die per Maus direkt im Cockpit anklickbaren Knöpfe und Radarkontakte, sorgen für die von uns gegebene Note. Allerdings befanden sich in der getesteten englischen Box-Version noch einige Fehler wie sich von alleine dekalibrierende Joysticks, ab und zu ließen sich einige Funktionen nicht mehr betätigen – recht lästig, wenn beim Landen das ILS nicht mehr funktioniert. Inzwischen soll jedoch ein Patch verfügbar sein. So erhaltet Ihr eine durchaus reizvolle Simulation, zu der übrigens in spätestens zwei Monaten eine Missions-CD mit dem Persischen Golf erscheinen wird. *mash*



Auf dieser Karte erfahrt Ihr generelle Informationen zu den Kampagnen, hier zur Ukraine



Im Tiefflug greifen wir eine feindliche SAM-Stellung an



Sascha Gliss

GEHT SO

Nach drei actionlastigen Konkurrenz-Produkten versucht I-Magic die "Lightning" (oder "Raptor"?) im realistischen Gewand an den Mann zu bringen und stolpert dabei über die eigenen Bugs und Schönheitsfehler. So sehen die Terrains zwar recht schick aus, wirken beim näheren Hinsehen allerdings wie ein riesiger Flickenteppich. Die 3D-Objekte sind ebenfalls nicht wirklich häßlich, aber doch so unspektakulär umgesetzt, daß der immense Hardwarehunger des Spiels eigentlich nicht zu rechtfertigen ist. Das alles wäre halb so wild, wenn das Gameplay restlos überzeugen könnte, aber auch hier wurde geschlampt: So kommt es z.B. in einigen Air-to-Air-Missionen vor, daß Ihr Flugzeug um Flugzeug vom Himmel holt, ohne mitgeteilt zu bekommen, wann die Missionsziele erreicht sind. Bleibt zu hoffen, daß DID ihrer Raptor-Sim mehr Sorgfalt angedeihen lassen, und daß sich die Branche erinnert, daß es auch noch andere Flugzeuge gibt, deren Simulation sich lohnen würde: Ich kann keine F-22 mehr sehen!

DIE KONKURRENZ AM HIMMEL

Um es gleich vorwegzunehmen: Wer hier seine Lieblings-Sim (z.B.„U.S. Navy Fighters" oder „EF2000") nicht findet, braucht nicht gleich aufzuschreien – wir haben hier nur Spiele aufgeführt, die nicht älter als ein Jahr sind und sich hauptsächlich mit der F-22 beschäftigen.

Bereits erhältlich:



F-22 Lightning II

Novalogics erste Simulation eines Flugzeuges bot neben einer sehr guten Grafikengine auch ein ansprechendes Fluggefühl, krankte aber an mangelnder Simulationstiefe. Dies lag daran, daß nur wenige verschiedene Waffentypen und eine geringe Optionsvielfalt zur Auswahl standen. Zudem wirkten die Einsatzgebiete recht leer, da nur für den Einsatz relevante Einheiten das virtuelle Schlachtfeld bevölkerten. Die freie Anwählbarkeit aller Kampagnen-Aufträge wirkte zudem nicht gerade motivierend.



Jetfighter III

Auch das entsprechende Pedant von Mission Studios konnte nicht völlig überzeugen. Zwar wurde hier ebenfalls mit einer detaillierten Optik geprotzt, doch das Waffenzuladungssystem ist mit Unzulänglichkeiten behaftet: Beide simulierten Maschinen, F-18 wie F-22, lassen sich gleich ausrüsten – nicht sehr realistisch. Ein weiteres Manko ist der fehlende Netzwerkmodus, wodurch das Programm den Wettstreit nicht für sich entscheiden konnte.

In Vorbereitung

F-22 Raptor

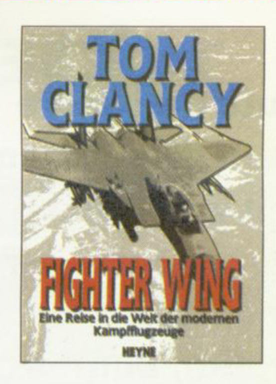
Der nächste Streich der kalifornischen Simulationsprofis soll all das wettmachen, was bei „Lightning II" versäumt wurde: Hoher Wirklichkeitsgrad, eine knackige Kampagne und eine der Realität entsprechende Bewaffnung könnten dafür sorgen, daß für „iF-22" Ende des Jahres ein ernstzunehmender Konkurrent entsteht. Leider können wir Euch kein Bild aus dem Spiel kredenzen, denn Novalogic hält genauere Daten zu „Raptor" noch geheim.



F-22 Air Dominance Fighter

Über noch weiter entwickelte Grafik-Routinen als „EF2000" wird der Nachfolger der Referenz-Sim von Digital Image Design verfügen. Ob das Missionsdesign genauso gelungen wie beim Eurofighter ist, bleibt abzuwarten, doch auch dieser Titel ist inklusive Direct3D-Unterstützung ein Aspirant auf den Titel des besten F-22-Programms. Erscheinen soll es noch in diesem Jahr, ebenso die Ergänzung „F-22 Total Air War", eine Art Missionsplaner, in dem Ihr in Echtzeit strategische Entscheidungen treffen müßt.

TOM CLANCY: FIGHTER WING



In der gleichen Reihe wie auch „Atom U-Boot" (s. Test zu „688(I) Hunter/Killer") erscheint dieses Buch, das sich zwar nicht ausschließlich mit der F-22 beschäftigt, Interessierten aber einen umfassenden Einblick in moderne Luftstreitkräfte vermittelt. Neben den gängigen Flugzeugtypen, Jäger wie Bomber, wird sowohl die strategische als auch die taktische Bedeutung der Air Force erläutert. Zu den gebräuchlichen Waffensystemen wie Sidewinder- und AMRAAM-Luft-Luft-Raketen oder den Paveway-Bomben finden sich aufschlußreiche Entwicklungsgeschichten und Hintergrundinformationen. Momentan ist das Werk nur als Hardcover für knapp fünfzig Mark erhältlich, eine Taschenbuchausgabe ist jedoch in Vorbereitung. (Heyne ISBN 3-453-11520-1)



Martin Schnelle

GUT

Ehrlich gesagt, bin ich enttäuscht. Mein „Gut"-Gesicht bekommt „iF-22" vor allem wegen der interessanten Ansätze, die das Programm zeigt. Leider werden diese durch einige Unzulänglichkeiten getrübt. Fangen wir bei der Grafik an. Das Terrain sieht zwar gut aus, pixelt jedoch bei näherem Hinkommen auf. Alle anderen Objekte – Flugzeuge, Raketen, Bodengebäude – wirken wie hineingeklebt. Auch die Beschleunigeroptik rettet da nicht viel, dazu ist das Spiel ziemlich hardwarehungrig. Selbst auf einem 32 MB-P166 war noch ein leichtes Ruckeln zu vernehmen. Auch im Missionsdesign sind Schwächen festzustellen, so z.B., wenn bei „Verteidige-Basis"-Aufträgen stundenlang keine Gegner auftauchen. Das Schlachtfeld wirkt zudem leer, denn außer den direkt involvierten Einheiten sucht man vergeblich nach Truppen oder Flugzeugen. Die von uns getestete englische Verkaufsversion wies noch weitere Fehler auf, die in der deutschen Lokalisation hoffentlich ausgemerzt sind. Übrig bleibt eine solide Simulation – sobald die Bugs entfernt wurden.

Name **iF-22**
Genre .... Flugsimulation
Hersteller .... Interactive Magic
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Windows 95
Festplatte belegt ... 10 - 800 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Maus, Tastatur, ... Joy-/Flightsticks
Extras .... Netzwerk-, Internet-............ option, Karte liegt bei

Grafik **67%**
Sound **63%**

Spielspaß

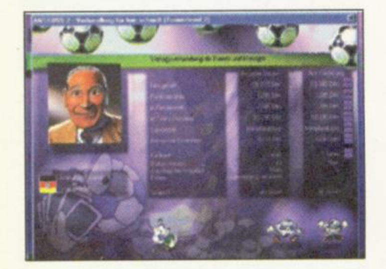
Solo	Multi
71%	73%

ANSTO

Gute drei Jahre nach dem ersten Teil von Anstoß kommt jetzt der Nachfolger – größer, bunter, besser



Einfache Training-aufteilung per Drag and Drop



Bei den Vertragsverhandlungen sollte man es nicht übertreiben

Obwohl ich wirklich kein ausgesprochener Fußball-Fan bin, hat mich grafisch schon der vor drei Jahren erschienene erste Teil von Anstoss angemacht, was offenbar auch den Fans des Genres so ging. Denn noch während bei Ascaron (damals Ascon) die gut 10 000 Schreiben ausgewertet wurden, machte sich Spieledesigner Gerald Köhler an eine neue Konzeption, in die möglichst viele Wünsche und Vorschläge der Fans einlaufen sollten. Erst 18 Monate später begannen die ersten Programmierschritte, die bis heute noch einmal mehr als anderhalb Jahre dauerten. Doch kommen wir zu den wichtigsten Fakten: Zunächst einmal kann der Spieler wählen, ober er einen Fußballclub als Manager leiten möchte, oder eine Karriere als Trainer vorzieht. Hierzu stehen alle derzeitigen deutschen Teams (der ersten und zweiten Liga und aller vier Regionalligen) zur Auswahl, wie die Teams der ersten drei britischen Ligen, der ersten zwei französischen, sowie Clubs aus Italien und Spanien. Es ist auch möglich, daß sich zwei Spieler die Rollen des Managers und Trainers teilen, jedoch ist hier echte Teamarbeit angesagt, und ein direkter Vergleich, wer von den beiden erfolgreicher abschneidet, nicht möglich. Da schnappt sich besser jeder einen anderen Club und spielt auf (gesunde) Konkurrenz.



Die ist das Herzstück des Managerteils

Alle Vereine, die nicht von Spielern übernommen sind, werden vom Programm ständig weitergespielt; und das sind mal eben 10 000 Spieler aus 270 Mannschaften aller Länder mit 130 Europapokalgegnern. Deutlich wird dies, wenn erstmal Sommerpause und Trainingslager überstanden sind und die Hin- und Rückspiele starten. Hier ist dann eine minütlich aktualisierte Tabelle sichtbar, der man sehr gut entnehmen kann, wie einzelne Vereine ihre Tabellenposition verändern. Im Gegensatz zu anderen Fußballmanagern, kommt es im Spielverlauf von Anstoss 2 eher auf die Position des Spielers als Manager an und nicht so sehr auf das Abschneiden des gerade verwalteten Vereins. So erklimmt der Spieler seine Karriereleiter von Club zu Club, bis er sich schließlich mit seinem Traumverein zur Ruhe setzen kann. Sehr stark kommt die Konzentration auf die Wirtschaftssimulation auch in dem aufgebohrten Finanzteil zur Geltung. Hier kann man sich entweder um wenig, oder auch um das kleinste Detail kümmern. Verhandlungen mit Banken und Sponsoren, Diskussionen mit Fanclubs bis hin zur Verwaltung und dem Einkauf von Fanartikeln ist alles möglich. Aber auch vor einzelnen Spielern wird nicht haltgemacht. Das



Ohne Moos nichts los: Die richtige Finanzplanung ist entscheidend für den weiteren Aufbau des Vereins

SS 2 – Manager werden leicht gemacht

fängt beim Jugendkader an, das man sich vorsichtig heranziehen und mit frühen Vorverträgen sichern sollte. Erfahrene Spieler können auf dem Transfermarkt verschoben werden, und auch geheime Vertragsklauseln, Scheinangebote aber auch Vertragsbrüche, sind durchaus möglich. Die Mannschaftsaufstellung ist sehr komfortabel. Per Automatiktaste werden die besten Spieler nach ihren Fähigkeiten auf der Bank plaziert und müssen dann nur noch mit der Maus auf ihre Feldpositionen gezogen werden. Vielfältige Spieltaktiken, die je nach Gegner oder Platzsituation stark variieren können, sind mit nur wenigen Klicks schnell austauschbar. Auch das Training ist ähnlich problemlos handzuhaben. Es bestehen eine ganze Reihe vorbereiteter Trainingswochen, die ebenfalls nur mit der Maus in einen Monatskalender gezogen werden, doch wer mag, kann sich für jede Woche ganz spezielle Schikanen für seine Mannschaft ausdenken.
Wenn es dann endlich soweit ist, daß ein Spiel ansteht, präsentiert sich die Darstellung fast wie eine Videotexttafel aus dem Fernsehen, und neben dem eigenen Spiel werden alle anderen Spiele zumindest an den sofortigen Tabellenplatzwechseln angezeigt. Sobald eine wichtige Situation im eigenen Spiel eintritt, z.B. gelbe oder rote Karten, aber auch Torschüsse und -chancen, wird die betreffende Szene eingeblendet und von zwei Kommentatoren bewertet. Diese Szenen erscheinen in einer 3D-Darstellung, die per Motion-Sampling erstellt wurden. Hiervon gibt es mehr als 2400 verschiedene Situationen, die aus diversen Kameraperspektiven dargestellt werden, so daß sich eine schier endlose Zahl an Variationsmöglichkeiten ergibt. Da man einstellen kann, wie schnell die Zeit ablaufen soll und welche Vorkommnisse interessant sind (z.B. gelbe Karten ja oder nein), bekommt jeder Spieler soviel oder so wenig von den Spielen zu sehen, wie es für ihn gerade richtig ist. In der Halbzeitpause kann man der Mannschaft noch einmal eine neue Taktik sowie ein paar aufbauende Worte mit auf den Weg geben, und schon geht das Spiel weiter. Nach Beendigung des Matches erfolgt eine Zusammenfassung. Liebhaber ausführlicher Statistiken können ein paar Mark in eine Statistikabteilung investieren und erhalten dann gut 100 verschiedenen Auswertungen jeglicher Coleur. Sein erworbenes Wissen kann man in Trainer- oder Managementseminaren, die mit mehr als 600 Fragen zum Thema aufwarten, selbst überprüfen. Bleibt zu erwähnen, daß Anstoss 2 Editoren für so gut wie alles Veränderbare besitzt. Neben sämtlichen Spiel- und Spielerdaten gibt es u.a. einen Wappen-, Spielplan-, Ligen- und Fangesang-Editor . *ts*



Ein Stadion im Ausbau...



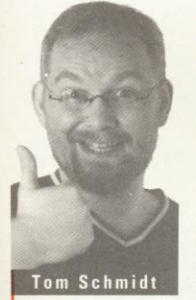
Welcher Verein darf's denn sein? Ein Angebot liegt vor



Übung macht den Meister: Das Wochentraining



... und nach erfolgtem Ausbau in 3D



Tom Schmidt

SUPER Da strahlt selbst das Herz des Nichtbolzers. Anstoss 2 macht einfach Spaß, selbst, wenn ich es weniger als Fußballmanager denn als Wirtschaftssimulation betrachte. Vor allem besticht die angenehme, einfache Bedienmöglichkeit, die dem Fußball- wie dem Management-Einsteiger das Leben erleichtert. Dazu kommt die perfekte Aufmachung, von der mir zugegebener Maßen das aus dem ersten Teil herübergerettete Fußbällchen ganz besonders ans Herz gewachsen ist. Ich kann an dieser Stelle die Designer rundum nur loben, die es geschafft haben, ihre ganze Detailverliebtheit zudem mit einem herzhaften Augenzwinkern herüberzubringen. Egal, wie schwer es auch ist, Mannschaften zusammenzustellen, die finanzielle Lage stets im Auge zu behalten und den jeweiligen Club nach oben zu führen – nichts ist hier je so bierernst, als das es den Laien vergraulen würde. Und daß sogar ich bis jetzt schon eine ganze Menge über Fußball dazugelernt habe, will auch einiges heißen...

Name . . . . **Anstoss 2**
Genre . . . . Fußball-Manager
Hersteller . . . . Ascaron
Niveau . . . . einstellbar
Preis . . . . ca. 90 Mark
Spieler . . . . 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

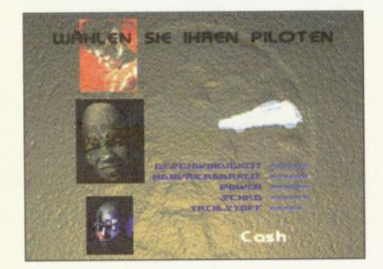
System . . . . Win'95
Festplatte belegt . . . . . . 100 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . . 16 MByte
Steuerung . . . . Maus
Extras . . . . keine

Grafik **82%**
Sound **85%**
Spielspaß

83%

NO RESPECT

Futuristische Gleiterballerei im Voxellook

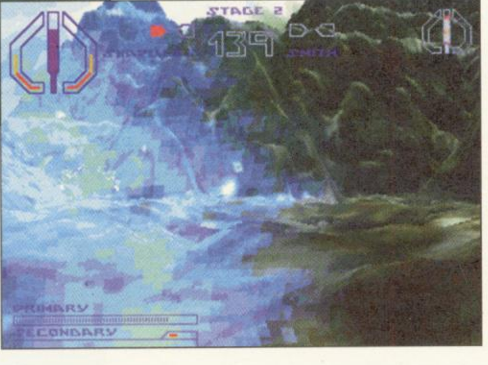


Welchen Flieger hätten´s denn gern?

Daß multinationale Konzerne mit der lieben Konkurrenz nicht besonders zimperlich umgehen, ist wohl bekannt. In dem 3D-Shooter „No Respect“ erhält das geflügelte Wort der „feindlichen Übernahme“ eine völlig neue Bedeutung. Die Konglomerate der Zukunft begnügen sich nicht mehr damit, den „Feind“ mit Aktiengeschäften an der Börse niederzuringen. Die vier Firmen, die es bis ins 22. Jahrhundert geschafft haben, fahren deutlich schwerere Geschütze auf, um die wirtschaftlichen Interessen zu wahren. Jede Company wirft Söldner, die mit schwerbewaffneten Gleitern in den Krieg ziehen, ins Gefecht um Rohstoffe, Bilanzgewinne und Aktienpakete. Bevor Ihr die Gegner respektlos aus den einzelnen der rund 30 Level pustet, sucht Ihr Euch aus, ob Ihr alleine gegen den Computer oder mit drei weiteren Kollegen über das Netzwerk spielen wollt. Last not least, sucht Ihr Euch ein digitales alter Ego nebst passendem Gleiter aus. Je nach gewähltem Charakter, hat der eigene Flitzer verschiedene Eigenschaften – der eine ist schneller, aber dafür schlechter bewaffnet, der andere ist eine lahme Festung auf Düsen. Ist die Wahl getroffen



Feuer frei: Der Gegner fliegt genau in unser Schußfeld

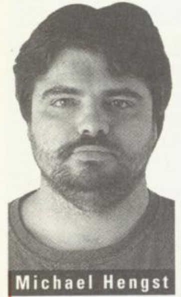


So sieht´s aus, wenn Ihr die Cockpitsicht einschaltet



Fein: Ein Extra liegt voraus

geht´s los: der Computer sucht Euch für die jeweilige Spielstufe einen passenden Gegner aus. Die einzelnen Level sind abgeschlossene Voxelareale mit unterschiedlichen Gebäudetypen und „natürlichen“ Hindernissen wie Tälern und Hügeln. Eure Aufgabe ist denkbar simpel: Findet den Düsengleiter des Gegners und vernichtet ihn. Ist der Gegner erledigt – dies müßt Ihr zweimal pro Stage schaffen – geht´s im nächsten Level weiter. Zu diesem Zweck ist der eigene Gleiter mit zwei Waffensystemen und einem Schutzschild ausgestattet. Durch das Einsammeln herumliegender Extras füllt Ihr die Schildenergie, verbrauchte Munition und Treibstoff wieder auf. Spezialextras verbessern die Waffensysteme stufenweise. Aus zwei Blickwinkeln läßt sich das Spekatel beobachten: Ihr seht den eigenen Gleiter von schräg hinten oder schaltet per Knopfdruck auf die Cockpitsicht um. Alle Anzeigen über eigene und gegnerische Schildstärke sowie Angaben über verbleibende Treibstoff- und Munitionsvorräte bleiben von der gewählten Ansicht unbeeinflußt. Gesteuert wird das eigene Hoovercraft-Fahrzeug wahlweise per Maus, Tastatur oder Joystick. *mh*



Michael Hengst

GEHT SO

Der geneigte Spieler irrt, wenn er annimmt, daß alleine das Prädikat „Voxel inside“ schon ein phänomenales Spiel ausmacht. Ohne respektlos sein zu wollen, „No Respect“ schleppt sich – trotz Voxelengine – gerade mal über den Mittelmaßhügel hinweg. Gründe gibt´s dafür viele: So ist zwar die Idee, das 3D-Shooter-Spielprinzip in eine neue Umgebung zu verlegen (Voxelarena statt 3D-Keller, Gleiter statt Monster) ganz nett, aber über Aufstieg oder Niedergang entscheidet alleine die Frage, ob das Programm Spaß macht oder nicht. Und hier muß „No Respect“ leider passen: Die Steuerung ist zu pfriemelig, exakte Schüsse auf den Gegner sind kaum möglich und das Flugverhalten der Maschinen ist holprig. Fehlanzeige auch beim Thema Bewaffnung: Es bleibt bei den beiden eingebauten Standardwaffen, das Aufbohren per Extra kann ein großes Waffenarsenal einfach nicht ersetzen. Etwas weniger trübe siehts beim Multiplayer-Modus aus. Aber auch hier gilt: Wir vertreiben uns die Netzzeit lieber mit den spannenderen Id-Knallereien

Name	**No Respect**
Genre	Action
Hersteller	Ocean
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win'95
Festplatte belegt	70 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Kali-Unterstützung

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 62%
Sound 71%

Spielspaß

Solo	Multi
58%	60%





Lieber wäre mir jetzt ein Power Play Abo

Diese Frau weiß, was gut ist.
12mal prickelnde Action im Jahr, **12mal früher** als am Kiosk, **12mal pünktlich und bequem** nach Hause! **Das Power Play Abo** – für nur **6,90 DM pro Heft** und immer mit CD.
Kurzum. Das beste Sparpaket in Sachen Zeit und Geld.
It´s so easy! Karte oben ausfüllen und ab die Post.



POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL

NO R

Futuristische Gleiterballerei im Voxellook



Welchen Flieger hätten´s denn gern?

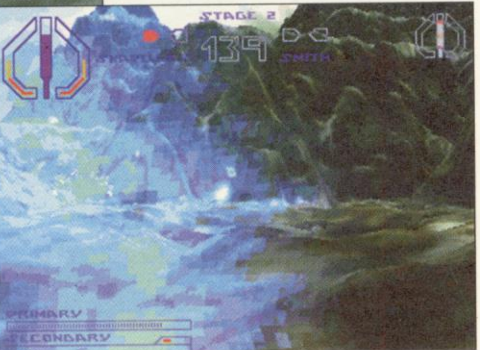
Daß multi
Konkurr
umgehen, ist
„No Respect
„feindlichen Ü
tung. Die Ko
sich nicht me
geschäften an
Firmen, die e
haben, fahren
um die wirts
Jede Compan
waffneten G
Gefecht um
tienpakete. E
den einzelne
Ihr Euch aus
oder mit dre
werk spielen





Feuer frei: Der Gegner fliegt genau in unser Schußfeld

eigene Flitzer verschiedene Eigenschaften – der eine ist schneller, aber dafür schlechter bewaffnet, der andere ist eine lahme Festung auf Düsen. Ist die Wahl getroffen



So sieht´s aus, wenn Ihr die Cockpitsicht einschaltet

Level weiter. Zu diesem Zweck ist der eigene Gleiter mit zwei Waffensystemen und einem Schutzschild ausgestattet. Durch das Einsammeln herumliegender Extras füllt Ihr die Schildenergie, verbrauchte Munition und Treibstoff wieder auf. Spezialextras verbessern die Waffensysteme stufenweise. Aus zwei Blickwinkeln läßt sich das Spekatel beobachten: Ihr seht den eigenen Gleiter von schräg hinten oder schaltet per Knopfdruck auf die Cockpitsicht um. Alle Anzeigen über eigene und gegnerische Schildstärke sowie Angaben über verbleibende Treibstoff- und Munitionsvorräte bleiben von der gewählten Ansicht unbeeinflußt. Gesteuert wird das eigene Hoovercraft-Fahrzeug wahlweise per Maus, Tastatur oder Joystick. *mh*

GEHT SO

Michael Hengst

Der geneigte Spieler irrt, wenn er animmt, daß alleine das Prädikat „Voxel inside" schon ein phänomenales Spiel ausmacht. Ohne respektlos sein zu wollen, „No Respect" schleppt sich – trotz Voxelengine – gerade mal über den Mittelmaßhügel hinweg. Gründe gibt´s dafür viele: So ist zwar die Idee, das 3D-Shooter-Spielprinzip in eine neue Umgebung zu verlegen (Voxelarena statt 3D-Keller, Gleiter statt Monster) ganz nett, aber über Aufstieg oder Niedergang entscheidet alleine die Frage, ob das Programm Spaß macht oder nicht. Und hier muß „No Respect" leider passen: Die Steuerung ist zu pfriemelig, exakte Schüsse auf den Gegner sind kaum möglich und das Flugverhalten der Maschinen ist holprig. Fehlanzeige auch beim Thema Bewaffnung: Es bleibt bei den beiden eingebauten Standardwaffen, das Aufbohren per Extra kann ein großes Waffenarsenal einfach nicht ersetzen. Etwas weniger trübe siehts beim Multiplayer-Modus aus. Aber auch hier gilt: Wir vertreiben uns die Netzzeit lieber mit den spannenderen Id-Knallereien

Name	**No Respect**
Genre	Action
Hersteller	Ocean
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4

System	Win'95
Festplatte belegt	70 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Kali-Unterstützung

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **62%**
Sound **71%**
Spielspaß



Lieber wäre mir jetzt ein Power Play Abo

Diese Frau weiß, was gut ist.
12mal prickelnde Action im Jahr, **12mal früher** als am Kiosk, **12mal pünktlich und bequem** nach Hause! **Das Power Play Abo** – für nur **6,90 DM pro Heft** und immer mit CD.
Kurzum. Das beste Sparpaket in Sachen Zeit und Geld.
It´s so easy! Karte oben ausfüllen und ab die Post.

POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL



BUDGET-
OMPIL CO

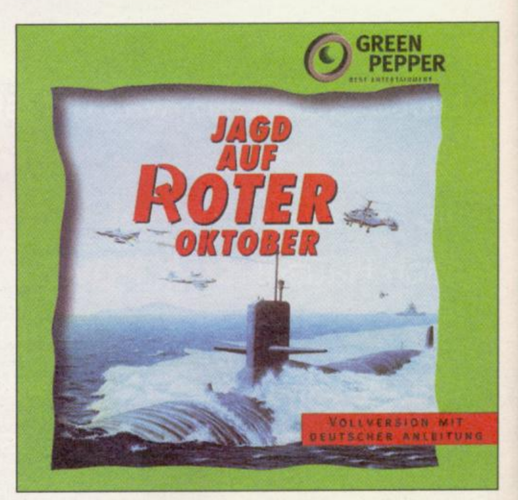
„Roketz" ist dagegen das kleine Ballerspielchen für Zwischendurch. Neun Level lang darf man Feinde wegblasen und verschiedene Extras einsacken. Per Split-Screen können zwei Spieler ihren Spaß haben, übers Netzwerk sogar bis zu sechs.

Amiga-Besitzer werden bei dem Titel **„Jagd auf Roter Oktober"** feuchte Augen bekommen, da das U-Boot-Actionspiel vor cirka sieben Jahren auch für den C-64-Nachfolger erhältlich war. Als Gegenwert für einen Zwanziger erhaltet Ihr also pure Nostalgie.

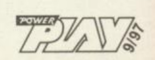
Recht markante Features zeichnen den Flipper **„Living Ball"** aus: Drei riesige Pinballtische – wovon einer der größte ist, der jemals entworfen wurde –, sechs Bonustables, 14 verschiedene Musikstücke und ein „Abenteuer-Spielermodus". Allerdings sagt die Masse ja bekanntlich noch lange nichts über die Klasse aus.

Accolades Motorradrennen **„Cyclemania"** konnte Anfang 1995 die Power-Play-Redakteure offenbsichtlich nicht so richtig überzeugen, denn es kassierte eine Wertung von 52 %. Die kleinen Filmchen, die nach jedem Unfall abgespielt werden, besitzen jedoch einen gewissen Unterhaltungswert.

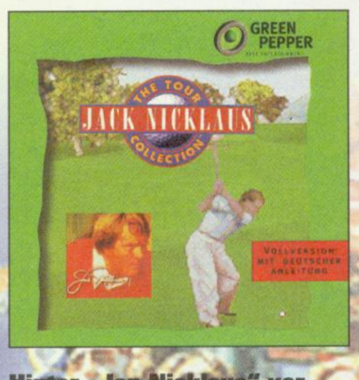
Hinter **„Airlines"** verbirgt sich laut Hersteller Interactivision die ultimative Flughafen-Simulation. Das beinhaltet den Kauf von eigenen Flugzeugen, die Planung der Flugstrecken und das Finanzmanagement.



Das Spiel gab es schon früher als den Film



Damit kann man das Sommerloch halbwegs angenehm überstehen: Betagtere Softwaretitel zum kleinen Preis



Hinter „Jan Nicklaus" verbirgt sich eine ansprechende Golfsimulation

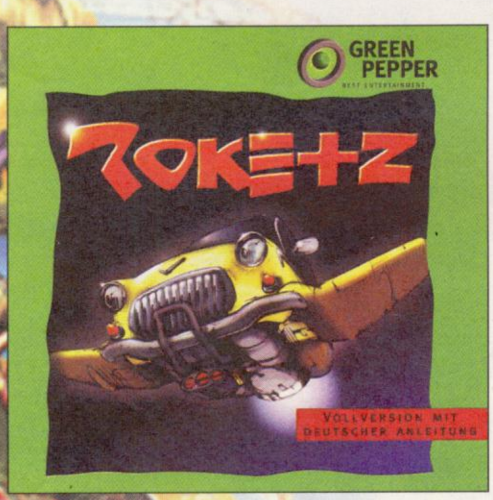
Wer kann es sich schon leisten, Monat für Monat mehrere 100 Mark in neue Spiele zu investieren? Die Software-Hersteller bieten mit ihren sogenannten Budget-Reihen und Compilations da eine preisgünstige Alternative an.

Green Pepper

Eine regelrechte Schwemme preisgünstiger Wiederveröffentlichungen von angestaubten Softwaretiteln serviert uns die in Braunschweig ansässige Firma Novitas auf ihrem Label Green Pepper. Insgesamt zehn Produkte dieser Reihe sollen nachfolgend etwas näher beleuchtet werden. Kein leichtes Unterfangen, da diese Programme teilweise wie Relikte aus einer anderen Zeit wirken. Wen das nicht stört, wird sicher bei dem einen oder anderen Titel fündig werden, denn da ist wirklich für jeden Geschmack etwas dabei.

Wer zum Beispiel schon immer einmal Kapitän eines Marinekriegschiffes sein wollte, kann sich mit **„Battle Stations U.S.S. John Young"** seinen Wunschtraum erfüllen. Leider entspricht die Qualität dieser Simulation in etwa dem günstigen Preis...

Mit **„Armaeth – The Lost Kingdom"** werden die Adventure-Freunde bedacht. Ihr müßt den Eingang zum versteckten Königreich Dol Armaeth finden, um dort weitere Abenteuer zu bestehen. Da kann man schon einen vorsichtigen Blick riskieren, ohne Schlimmes befürchten zu müssen.



Baller' mir eins: „Roketz"

TITEL & ATIONS

Bei **„Survival"** müßt Ihr nach der atomaren Katastrophe eine neue Zivilisation auf den Überresten der alten errichten. Dazu gehört die Erkundung des Terrains ebenso, wie das Führen von Forschungslabors und das Kontrollieren von Armeen, die Euch gegen Angriffe von Mutantenhorden und andere Widersachern zur Seite stehen.

„Jack Nicklaus - The Tour Collection" ist zwar auch nicht mehr gerade taufrisch, aber immerhin eine qualitativ ansprechende Golfsimulation. Ein Editor zum Kreieren eigener Kurse ist auf dieser CD-ROM im übrigen ebenfalls enthalten.

Wer beim Anblick der antiquierten Grafik keinen Herzinfarkt bekommt, kann sich mit dem Jump & Run **„The Legend Of Myra"** vielleicht ein wenig die Zeit vertreiben. Als Häschen Myra müßt Ihr so viele Lebensmittel wie möglich stehlen und dürft Euch dabei nicht von den Wächtern erwischen lassen.

Kixx

Eidos Interactive hat mit Kixx auch eine Budget-Reihe ins Leben gerufen. Im Gegensatz zur Green-Pepper-Serie befinden sich unter den Kixx-Titeln ein paar wirkliche Highlights vergangener Tage. Also werfen wir einen kurzen Blick auf das Sortiment...

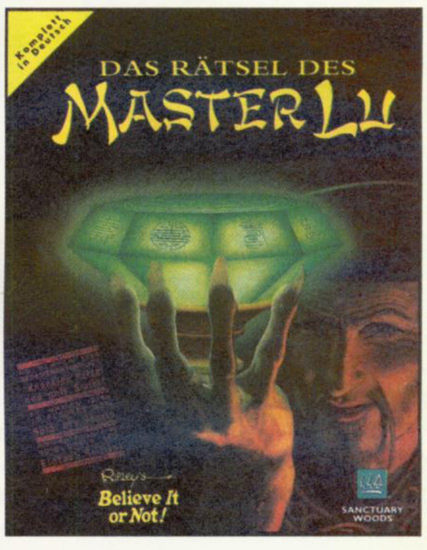
Seiner Zerstörungswut kann der Spieler bei **„Shellshock"** von Core Design so richtig freien Lauf lassen. Während cooler Hip-Hop-Sound aus den Lautsprechern ertönt, brettert man in einem Panzer durch die Locations und macht feindliche Vehikel platt.

Adventure-Fans, die sich schon an der grafischen Pracht in „Myst" ergötzen konnten, sind bei **"Buried In Time"** bestimmt gut aufgehoben. Ganze drei CD's umfaßt dieses Zeitreise-Abenteuer, das vor allem aufgrund der optischen Reize interessant ist.

Der Spieler schlüpft bei dem Jump & Run **„Johnny Bazookatone"** in die Rolle des Titelhelden. Der zieht nämlich aus, um seine heißgeliebte Gitarre namens Anita zurückzubekommen, die ihm der Höllenfürst höchstpersönlich geklaut hat. Dabei nimmt der Musiker seine Widersacher mit einer Gitarrenflinte aufs Korn.

Wer anspruchsvolle Adventures zu schätzen weiß, kommt an **„Das Rätsel des Master Lu"** nicht vorbei. Exzellente Grafik gepaart mit kniffligen Rätseln zeichnen diesen Titel aus. Nicht umsonst erhielt dieses Spiel damals eine imposante 87 %-Wertung von den kritischen Testern der Power Play.

Was Golfsimulationen auf dem PC anbelangt, belegt die „Links"-Reihe eindeutig die vordersten Plätze. Trotz einiger Bemühungen hat es die Konkurrenz noch nicht geschafft, die Access-Produkte vom Referenzthron zu stoßen. **„Links 386 CD"** beinhaltett neben zwei Championship-Kursen auch verbesserten Sound und ist zudem mit den bereits erschienenen neuen Kurskollektionen kompatibel.

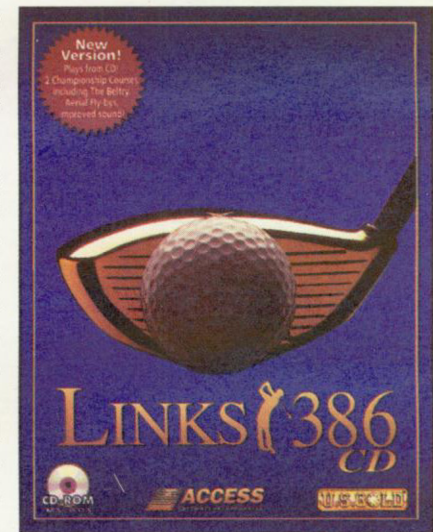


„Das Rätsel des Master Lu" ist ein harter Brocken für Adventure-Fans

Was tun, wenn man auf einem fremden Planeten erwacht und sich an rein gar nichts mehr erinnern kann? Genau diese Frage stellt sich dem Spieler bei dem Action-Adventure **„Flashback"**, das zwei Jahre später mit „Fade To Black" überzeugend fortgesetzt wurde.

Die Menschheit steckt in dem Win95-Actionspektakel **„Total Mania"** wieder einmal in der Klemme. Diesmal bedrohen Mechanoiden unsere Zivilisation, und wie üblich darf der Spieler in die alles entscheidende Schlacht gegen die Blechkameraden ziehen.

Empfehlenswertere Actionkost wird einem mit **„Thunderhawk II - Firestorm"** serviert. Der rasante Hubschrauber-Shooter sorgt mit Sicherheit für schweißnasse Handflächen.



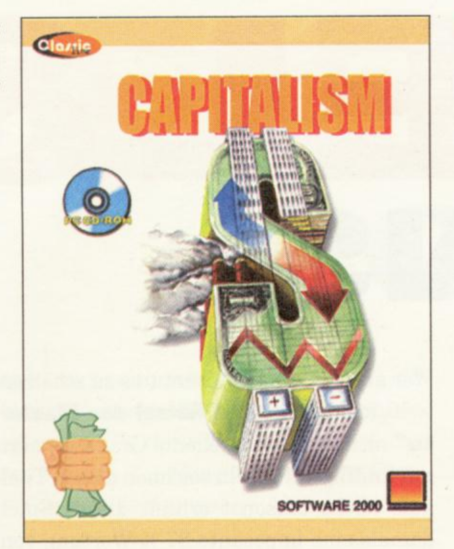
Referenz in Sachen Golf: Die „Links"-Reihe

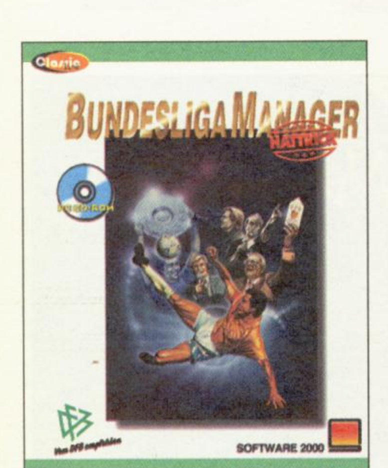
Mit **„Speed Demons"** berücksichtigt Eidos Interactive auch die Freunde von Rennspielen. In einem von drei unterschiedlichen Wagentypen kann man sich auf acht verschiedenen Strecken vergnügen.

Das offizielle Lizenzprodukt **„Olympic Games"** vereint insgesamt 15 Disziplinen. Da werden Erinnerungen an alte C-64-Zeiten wach, als man seine Joysticks noch mit „Summer Games" und „Winter Games" ruinierte.

Wenn man schon mal eine Lizenz für teures Geld

Geld regiert die Welt: „Capitalism"





Wie leite ich einen Fußballverein? „Bundesliga Manager Hattrick" gibt gute Hinweise

erworben hat, dann muß man sie auch verbraten. Deshalb kann es passieren, daß ein wenig berauschendes Fußballspiel wie **„Olympic Soccer"** entsteht, an dem auch der Profi-Kommentar von Johannes B. Kerner nicht mehr viel retten kann.

Classic Line

Auch bei Software 2000 stehen drei neue Titel in den Startlöchern, die ab August im Rahmen der Classic Line erhältlich sein sollen.
Mit allen Widrigkeiten, die ein Reise-Veranstalter zu meistern hat, wird man bei der Wirtschafts-Simulation **„Flamingo Tours"** konfrontiert. Als Belohnung für seine erfolgreiche Organisation bekommt man Postkarten von den zufriedenen Kunden.
Auf **„Bundesliga Manager Hattrick"** haben alle Fernsehsportler sehnsüchtig gewartet. Endlich können sie das Schicksal ihrer Lieblingsmannschaft selbst in die Hand nehmen, wobei „Hattrick" bereits der dritte Titel dieser erfolgreichen „Manager"-Reihe ist.
Als Firmeninhaber müßt Ihr bei **„Capitalism"** Euer Unternehmen an die Spitze des Finanzmarktes führen. Nur wer an der Börse den richtigen Riecher hat und die Wünsche der Konsumenten befriedigen kann, wird dieses Ziel erreichen.

Best Of Sierra

Unter dem Titel „Best Of Sierra" hat Sierra Coktel Deutschland eine alle zwei Monate erscheinende Zeitschrift gestartet. Auf der beigefügten CD-ROm befinden sich zwei Vollversionen älterer Sierra-Produkte – und das für schlappe 14,90 Mark Dementsprechend wird das Heft mit ausführlichen Informationen zu den jeweiligen Programmen – wie z.B. Anleitung, Hintergrundinformationen, Lösungshilfen etc. – gefüllt. Die erste Ausgabe mit den deutschen Fassungen von „Gabriel Knight 1" und „Earthsiege 1" wurde Ende Juni veröffentlicht. Der Datenträger von Nummer 2 präsentiert neben „Incredible Machine 2" und „Kings Quest 7" zusätzlich noch den ersten Teil der „Kings Quest"-Saga als Bonus.

20 Giant Games

Die einzige richtige Compilation in dieser Rubrik vereint satte 20 Titel der Firmen Virgin und Microprose auf vier Silberscheiben. Spiele wie „Civilization", „Hand Of Fate", „Lure Of The Temptress", „Master Of Orion", „Manic Karts", „Iron Assault", „Grand Prix", „F15 III", „B-17 Flying Fortress" etc. werden den Software-Hunger sicherlich für eine Weile stillen. *cis*

BUDGET-TITEL

Name	Hersteller	Zirka-Preis
Battle Stations U.S.S. John Young	Novitas	10 Mark
Armaeth - The Lost Kingdom	Novitas	10 Mark
Roketz	Novitas	15 Mark
Jagd auf Roter Oktober	Novitas	20 Mark
Living Ball	Novitas	20 Mark
Cyclemania	Novitas	20 Mark
Airlines	Novitas	20 Mark
Survival	Novitas	20 Mark
Jack Nicklaus	Novitas	20 Mark
The Legend Of Myra	Novitas	20 Mark
Shellshock	Eidos	30 Mark
Buried In Time	Eidos	30 Mark
Johnny Bazookatone	Eidos	30 Mark
Das Rätsel des Master Lu	Eidos	30 Mark
Links 386 CD	Eidos	30 Mark
Flashback	Eidos	30 Mark
Total Mania	Eidos	30 Mark
Thunderhawk II - Firestorm	Eidos	30 Mark
Speed Demons	Eidos	30 Mark
Olympic Games	Eidos	30 Mark
Olympic Soccer	Eidos	30 Mark
Flamingo Tours	Software 2000	30 Mark
Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	30 Mark
Capitalism	Software 2000	30 Mark

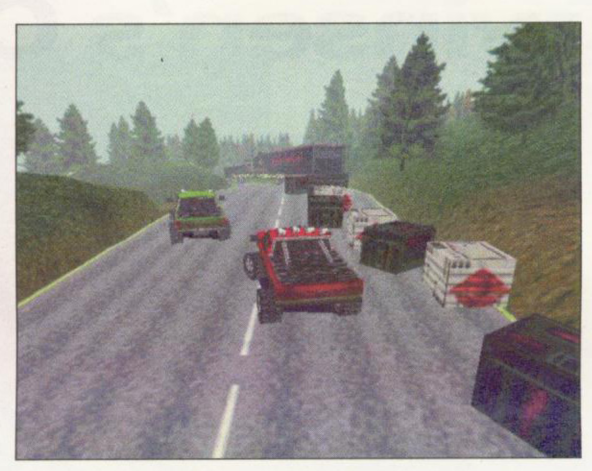
COMPILATIONS-TITEL

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Wertung
Best Of Sierra Nr. 1	Sierra	15 Mark	gut
Best Of Sierra Nr. 2	Sierra	15 Mark	gut
20 Giant Games	Beau Jolly	90 Mark	gut

HARDCORE 4x4

Mit dem Pick Up über Stock und Stein: Lautstarke Rennserie im Schneckentempo

Am PC spielende Off-Road Fans haben' s nicht leicht: Zwar bietet der Markt Rennspiele der konventionellen Art im Überfluß, grobstollige Gelände-Racing- Simulationen hingegen sind nur äußerst spärlich vertreten. Als Konkurrenz zu den eher mittelmäßigen Programmen „Test Drive Off Road" und „Monster Truck Madness" schickt Gremlin jetzt die Playstation-Konvertierung „Hardcore 4x4" ins Rennen um die Off-Road-Krone. Wie von den britischen Rennspezialisten nicht anders zu erwarten, entspricht das Spiel im Aufbau dem inzwischen üblichen Genre-Standard. Einzelrennen, Meisterschaften und Time Trials stehen als Rennmodi zur Verfügung, wobei sich die Fahrer auf insgesamt sieben unterschiedlichen Strecken (plus zwei Bonus-Kurse) austoben dürfen. Das Angebot reicht hier von Wüstenlandschaften bis zu arktischen Pisten. Neben den sechs Standard-Vehikeln, die sich allesamt in Grip, Beschleunigung und Geschwindigkeit unterscheiden, stehen noch einmal sechs weitere Bonus-Autos bereit, die Ihr Euch erst durch entsprechende Rennergebnisse verdienen müßt. Im Hauptmenü könnt Ihr außerdem noch den Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen anpassen, die Empfindlichkeit der Lenkung verstellen und Euer Gefährt mit Handschaltung oder Automatik ausstatten. Auf der Piste angekommen, stehen zwei Perspektiven zur Auswahl: Der klassische Blick durch die Windschutzscheibe und eine hinter Eurem Boliden plazierte externe Kamera, wobei erstere sich als wenig praktikabel erweist, denn das wilde Geschaukel der extrem weich gefederten Autos läßt keinen klaren Blick auf die Strecke zu. Habt Ihr Euch für eine Off-Road-Meisterschaft entschieden, findet Ihr Euch am Start auf dem letzten Platz eines sechsköpfigen Feldes wieder. Gelingt es die Gegner abzuhängen und als Erster durchs Ziel zu gehen, locken begehrte Siegprämien in Form von Punkten, wobei der Sieger zehn Zähler gutgeschrieben bekommt. Die Strecken selbst sind nur recht dürftig markiert, lediglich ein schmaler grauer Streifen auf dem Untergrund deutet an, in welche Richtung es gehen könnte. Verliert Ihr im Getümmel die Übersicht, kann es leicht passieren, daß Ihr minutenlang durch Wiesen und Felder pflügt, ohne der Ziellinie näher zu kommen. Da Geländewagen eher auf hohes Drehmoment als auf Speed ausgelegt sind, stehen Euch praktischerweise drei Nitro-Boosts zur Verfügung, mit denen sich das gegnerische Feld auf geraden Streckenabschnitten leichter abhängen läßt. Nach sechs gefahrenen Strecken endet eine jede Rennserie und Ihr könnt Euch an der nächst, schwierigeren versuchen – falls Ihr bis dahin genügend Punkte gesammelt habt um Euch zu qualifizieren. *sg*



Einige Strecken führen absurderweise über befestigte Asphaltstraßen



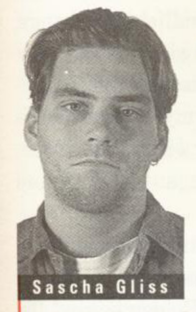
Geländeausritte in der Dämmerung



Ein Bild aus dem extrem kurzen Intro



Das Hauptmenü: Hier suchen wir gerade unser Auto aus.



GEHT SO

Mit dickbereiften PS-Protzen über unbefestigte Pisten rasen? Hört sich gut an, aber leider liegt gerade bei „4x4"s Spielprinzip der Hund begraben. Zunächst die undeutliche Streckenführung: Sie führt den Spieler immer wieder auf den Holzweg und den letzten Platz der Rangliste. Habt Ihr erst einmal den Weg verlassen, ist das Wiederfinden der Strecke Glückssache. Außerdem sehen aufgemotzte Geländewagen zwar cool aus, vollbringen aber in Sachen Top Speed keine Wunder: So spielen sich die Rennen zumeist unter 100 km/h ab, Adrenalinschübe stellen sich da nur selten ein. Technisch hingegen überzeugt das Gremlin-Produkt: Die Grafik liegt über dem Genre Standard, die Engine simuliert die butterweichen Fahrwerke sehr realistisch und die Musik dröhnt fetzig dazu. Die Bonus-Vehikel schließlich sorgen für reichlich Motivation. Einzig der augenscheinlich valiumsüchtige „Stadionsprecher" nervt mit seinen gelangweilten Kommentaren. Für Schlammspringer ein Muß, Formel 1 Freaks und sonstige Street-Racer spielen Probe.

Name .... **Hardcore 4x4**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Gremlin
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 2

System .... Windows 95
Festplatte belegt .... 40-130 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ...... Tastatur, Joypad
Extras .... Netzwerkmodus

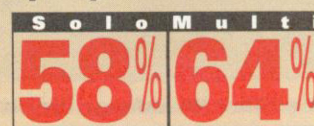
	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 71%
Sound 64%
Spielspaß



LITTLE BIG AD

Twinsen's Odyssee

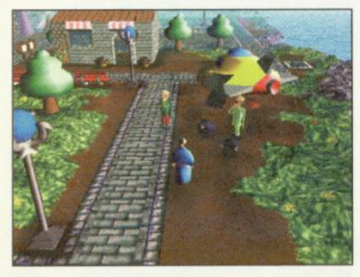
Adeline lädt zu einer weiteren abenteuerlichen Reise ein



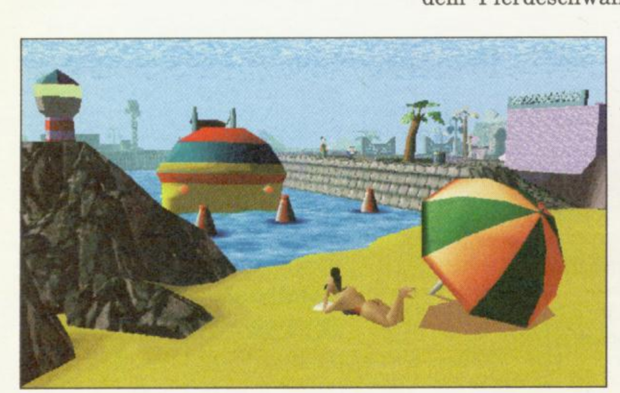
Zu Beginn ist für Zoé und Twinsen die Welt noch in Ordnung



Alle Stunts werden von dem mutigen Quetsch selbst ausgeführt



Außerirdische sind auf Twinsun gelandet



Eine Fähre ist anfangs die einzige Möglichkeit, um zur Wüsteninsel zu gelangen

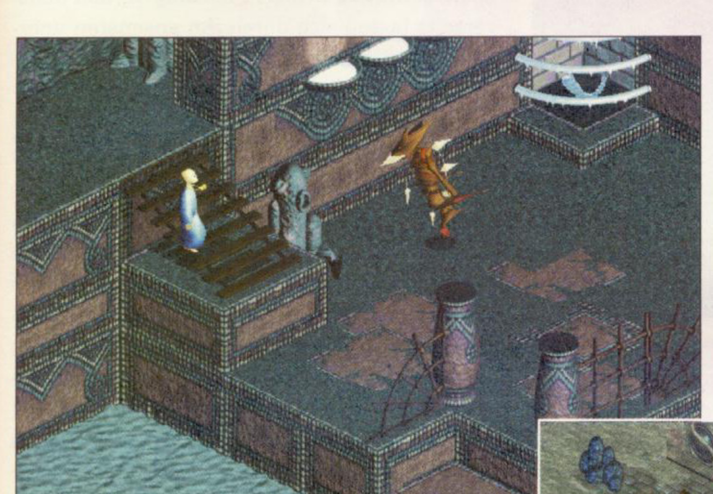
Vor über zwei Jahren verzauberte das erste Abenteuer von Twinsen Spieler und Fachpresse gleichermaßen. Neben der überdurchschnittlichen Grafik und einer gelungenen Mischung aus Action- und Adventure-Elementen war es vor allem der Handlungsschauplatz, der den Reiz dieses Spiels ausmachte. Die Programmierer des französischen Softwarehauses Adeline erschufen nämlich mit dem Planeten Twinsun eine faszinierende, surreale Welt, die sie mit einer Vielzahl von eigenwilligen, Comic-haften Charakteren bevölkerten. Obendrein wurde mit Twinsen ein äußerst liebenswerter Protagonist kreiert, der mühelos der Rolle des Sympathieträgers gewachsen war. „Little Big Adventure"-Anhänger mußten sich zwar eine ganze Weile gedulden, bevor sie nun als quirliger Held mit dem Pferdeschwanz ein weiteres Abenteuer bestreiten dürfen, doch das Warten hat sich in diesem Fall wirklich gelohnt.

Nachdem der mutige Rebell im ersten Teil seine Heimatwelt rettete und seine heißgeliebte Gefährtin Zoé aus den Klauen des fiesen Diktators Dr. Funfrock befreite, ist wieder Frieden auf Twinsun eingekehrt. Seine Tunika und das Medallion hat Twinsen danach dem örtlichen Museum als Leihgabe zur Verfügung gestellt. Die Zeit der Abenteuer scheint vorbei zu sein und das Leben geht wieder seinen normalen Gang. Der kleine Quetsch hat momentan ohnehin andere Dinge im Kopf, als sich in der Weltgeschichte herumzutreiben. Zoé ist nämlich schwanger und das freudige Ereignis steht kurz bevor. Plötzlich verdunkeln jedoch bedrohliche Regenwolken den strahlend blauen Himmel über der Stadt und ein Unwetter bricht los. Während des Sturms wird der Dino-Fly von einem Blitz getroffen und stürzt in den Garten von Twinsens Haus. Der werdende Vater muß nun rasch eine Medizin für seinen verletzten Freund besorgen. Auf der Suche nach einem Heilmittel wird er allerdings bald mit einem noch größeren Problem konfrontiert, da Außerirdische auf Twinsun landen. Die Aliens, Bewohner des Planeten Zeelich, behaupten, daß sie in friedlicher Absicht gekommen sind, benehmen sich dafür aber reichlich merkwürdig. Als schließlich alle Zauberer und sogar die Kinder auf mysteriöse Weise verschwinden, liegt es wieder einmal an Euch, diesen seltsamen Vorgängen auf den Grund zu gehen.

Wer bereits „Little Big Adventure" gespielt hat, wird sich bei „Twinsen's Odyssee" recht schnell heimisch fühlen. Den kleinen Helden bewegt Ihr mit Hilfe der Pfeiltasten in die gewünschte Richtung, und durch die Ctrl-Taste läßt sich das vom ersten Teil her bekannte Menü mit den verschiedenen Verhaltensformen aufrufen. Im „Normal"-



VENTURE 2

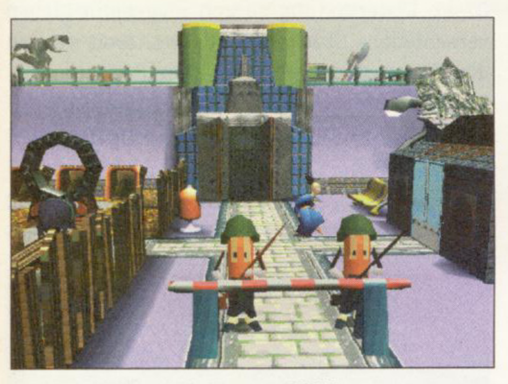


VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Während seiner Reise begegnet Twinsen einigen unfreundlichen Zeitgenossen



Twinsen möchte Diplom-Magier werden...



Manchmal ist eine unauffälligere Vorgehensweise sehr zu empfehlen



...voher muß er jedoch drei Prüfungen bestehen

Modus untersucht und benutzt man Objekte, aktiviert Schalter und Türen oder spricht mit anderen Charakteren. „Sportlich" dient zum Springen und Rennen und „Agressiv" zum Kämpfen. „Diskret" wählt Ihr, wenn eine unauffälligere Vorgehensweise angebracht erscheint. Das Betätigen der Leertaste führt die jeweiligen Aktionen aus. Waffen, Zaubersprüche und andere nützliche Dinge werden des weiteren im Inventar abgelegt. Als Orientierungshilfe ist die Holo-Map gedacht. Da „LBA 2" mit über 200 Locations auf insgesamt drei Planeten jedoch mehr als doppelt so umfangreich ausgefallen ist wie der Vorgänger, kann nur einen Übersichtsplan Eures aktuellen Standortes angezeigt werden. Besonders wichtige Schauplätze sind wieder mit einem roten Pfeil gekennzeichnet.

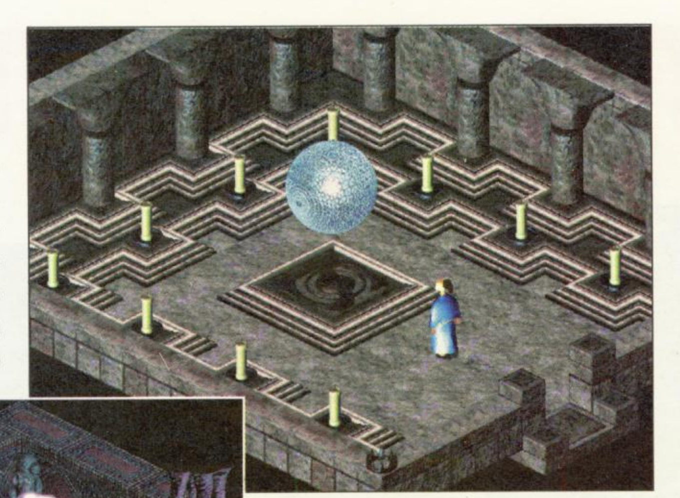
Auf den ersten Blick scheint sich auch in grafischer Hinsicht nicht viel geändert zu haben. Nach einer stimmigen Introsequenz befindet Ihr Euch in Twinsens Haus und betrachtet die Räumlichkeiten wie im ersten Teil aus einem isometrischen Blickwinkel. Sobald man jedoch einen Fuß vor die Tür setzt, überzeugen einen die Entwickler davon, daß sie sich nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht haben. Die Außenansicht wurde einer kompletten kosmetischen Runderneuerung unterzogen und verblüfft durch seine vorgerenderte, in Echtzeit berechnete und mit sogenanntem Texture-Mapping versehene dreidimensionale Umgebung. Im Stil von „Alone In The Dark" oder „Resident Evil" verfolgt man das Geschehen dabei aus der Sicht verschiedener Kameraperspektiven. Solltet Ihr Twinsen doch einmal beinahe aus den Augen verlieren, genügt ein Druck auf die Return-Taste, um das Bild zu zentrieren. Auf Wunsch kann man diese Option aber auch ausschalten. Insgesamt hinterläßt die optische Präsentation mitsamt den vielen liebevoll animierten und durch Gouraudshading veredelten Polygon-Figuren einen hervorragenden Eindruck. Die quasi frei begehbare 3D-Welt erinnert irgendwie entfernt an den Nintendo-Hit „Super Mario 64" und wurde erstaunlich



Mit der Holomap verschafft man sich einen kleinen Überblick



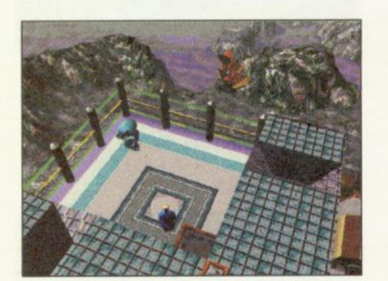
Nachdem man an der Schießbude alle Enten abgeschossen hat, gibt´s als Belohnung Luftballons



Um einige Aufgaben lösen zu können, müssen zuvor erst bestimmte Gegenstände gefunden werden

sauber in Szene gesetzt. Grafikfehler wie Verzerrungen oder sich überlappende Polygone sind praktisch nicht vorhanden. Zudem ist auch schmückendes Beiwerk – wie die Boccia-spielenden Herren oder das sich sonnende Mädchen auf der Wüsteninsel – vorhanden.

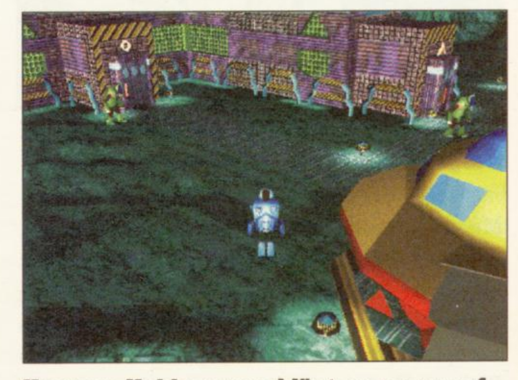
Die Designer haben sich ebenfalls die beiden größten Kritikpunkte am Vorgänger zu Herzen genommen und ausgemerzt. Die damals recht umständliche Speicherfunktion wurde für „LBA 2" überarbeitet und hat sich diesen Namen nun wirklich verdient. Neben einem Hotkey gibt ist jetzt sogar ein sehr praktisches „Autosave"-Feature. Letzteres wird jeder spätestens dann zu schätzen wissen, wenn er seinen Spielstand längere Zeit nicht mehr gesichert hat und plötzlich das Zeitliche segnet. Die zweite Verbesserung betrifft das Gameplay. Beim ersten Abenteuer konnte es passieren, daß der Spieler orientierungslos umherirrte und nicht mehr wußte, was als nächstes zu tun war. Dieses Dilemma bleibt einem in „Twinsen's Odyssee" erspart. Kommt man bei einem Problem nicht weiter, wendet man sich einfach einer anderen Aufgabe zu und versucht es später noch einmal. Oftmals gibt es auch schon während einer Unterhaltung einen Lösungshinweis oder zumindest einen Anhaltspunkt. Als universell einsetzbares Hilfsmittel entpuppt sich Twinsens magischer Ball. Einerseits kann er als wirkungsvolle Waffe eingesetzt werden, um einem Gegner über eine größere Distanz hinweg Schaden zuzufügen, und andererseits lassen sich durch ihn ansonsten unerreichbare Schalter aktivieren.



In freier Natur werdet Ihr mit verschiedenen Kameraperspektiven verwöhnt

Der Gebrauch des Balles und diverser Zaubersprüche, die man sich während des fortgeschrittenen Spielverlaufs aneignet, kostet allerdings Magieeinheiten. Und auch die Lebenspunkte müssen nach einem zähen Kampf mit einem Widersacher wieder aufgefrischt werden. Die dafür notwendigen Power-Ups in From von roten Herzen und blauen Gefäßen springen einem beim Durchsuchen von Schränken und anderen Einrichtungsgegenständen entgegen. Auf die gleiche Art und Weise gelangt man in den Besitz von Geldstücken, mit denen schön artig Fahr- und Eintrittskarten bezahlt werden.

Auch der akustische Aspekt kommt bei „Twinsen's Odyssee" nicht zu kurz. Für die musikalische Untermalung sorgen insgesamt sieben verschiedene Stücke, und desweiteren wurden dem Programm an die 1000 Soundeffekte spendiert. Bei der Sprachausgabe muß man sich zwischen Französisch, Englisch und Deutsch entscheiden. Bevorzugt man hingegen Bildschirmtexte, stehen zusätzlich noch Italienisch und Spanisch zur Auswahl. *cis*



Unseren Helden verschlägt es sogar auf einen geheimen Mondstützpunkt

SUPER

Selten bekommt man eine Fortsetzung in die Finger, die das Original in puncto Präsentation und Gameplay in den Schatten stellt, doch genau das ist bei „LBA 2" der Fall. Das neue SVGA-Gewand und die Mischung von Action- und Adventure-Elementen trifft genau meinen Geschmack. Die markanten Charaktere, denen Twinsen während seiner Odyssee begegnet, sowie die äußerst sinnvollen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger, tragen viel zu Motivation und Spielspaß bei. Ein paar Dinge muß ich trotzdem kritisieren: Obwohl man in einem Raum alle Widersacher eliminiert hat, sind sie wieder von den Toten auferstanden, wenn man diesem Ort zu einem späteren Zeitpunkt einen weiteren Besuch abstattet. Obendrein wage ich zu bezweifeln, daß Bewohner eines fremden Planeten deutsche Dialekte beherrschen... Dies sind aber die einzigen Schönheitsfehler eines ansonsten makellosen Titels. Eingeschworene Twinsen-Fans und solche, die es werden wollen, können sich das Sequel somit bedenkenlos zulegen.

Chris Peller

Name ...... **Twinsen's Odyssee**
Genre .... Action Adventure
Hersteller .... Adeline/EA
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 30 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Tastatur,
Extras .... CD-Audio

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

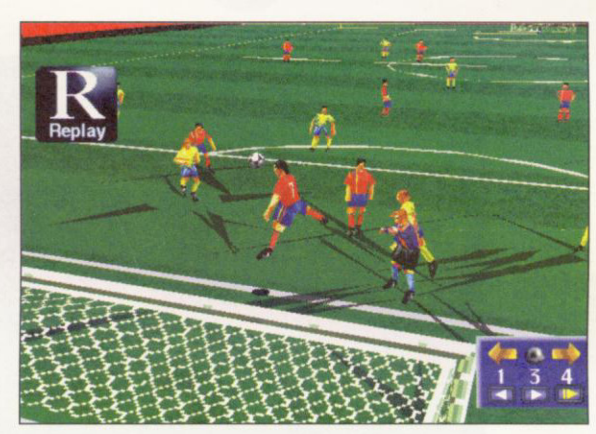
Grafik 85%
Sound 69%
Spielspaß

87%

WORLDWIDE SOCCER PC

Die Umsetzung von Konsole auf PC sieht man den Spielen meist an. Nicht so bei Segas neuem Action-Fußball.

Deutschlands Fußball-Nachwuchs kickt in unzähligen Ligen, immer einen Blick auf die Paradesportler der Bundesliga gerichtet. Zu den Leitfiguren im deutschen Fußball zählt Thomas Häßler, der in der letzten Saison arg vom Verletzungspech gebeutelt wurde. Doch dies scheint vergessen und „Icke" Häßler macht nicht nur am Ball von sich reden. Denn nun steht der Ausnahmesportler Pate für eine Fußballsimulation von Sega. Worldwide Soccer stammt ursprünglich von der Konsole, doch wurde die neue PC-Fassung nicht lieblos herunterkonvertiert, sondern komplett neu programmiert und optimiert. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen: Die CD-ROM beinhaltet neben der normalen Pentium-Variante auch eine spezielle für MMX-Systeme, in 16 Bit-Farbtiefe streiten immerhin 48 Nationalmannschaften um die Fußball-Krone. Gelungen präsentieren sich dabei vor allem die Bewegungen der Spieler; wer die Zeit zum genauen Hingucken bei der rasanten Fußball-Action findet, wird bei näherer Betrachtung so manch echt wirkenden Kopfball, Fallrückzieher oder Torwart-Abwehr bemerken.



Auffällige Aktionen oder wichtige Torszenen werden in der Wiederholung gezeigt

Ein wenig Übung ist im Spiel schon erforderlich, um die eigenen Mannen zum Erfolg über die recht ordentlich spielenden Computergegner zu führen. Nach einigen Übungseinheiten zeigt sich recht schnell, daß Fußballstrategen dabei wenig gefragt sind: Schnelle Drehungen, lange Pässe und kräftige Schüsse machen Worldwide Soccer PC zu einer gelungenen Action-Umsetzung, die nur wenig Simulationscharakter aufweist.

Neben dem kleinen Übungsspielchen für zwischendurch steht ein kompletter Weltmeisterschaftsmodus zur Verfügung, der bei Vorrundenspielen anfängt und bis zum Endspiel dauert, zumindest wenn Ihr Eure Mannschaft so lange im Turnier halten könnt. Auch eigene kleinere Turniere können ausgespielt werden; dazu werden 16 Mannschaften ausgewählt, gegen die es zu bestehen gilt. Natürlich wird dabei mit internationalen Regeln gespielt; nach einem Unentschieden gibt es Verlängerung, danach ein Elfmeterschießen. Letzteres steht übrigens jederzeit als Bonus-Spiel im Hauptmenü bereit. Bis zu vier Spieler können sich gegeneinander im Netzwerk messen, jede Menge Spielspaß ist dabei garantiert. Einzig die gegnerischen Computer-Torhüter sorgten im Test für Zweifel: Schier unhaltbare Hammerschüsse wurden von ihnen herausgefischt, mit hohen Bällen im Strafraum dagegen hatten sie so ihre liebe Mühe. *jb*



Elfmeter-Duelle machen vor allem im Netzwerk Laune



Neben der Aufstellung könnt Ihr auch die Taktik Eurer Mannschaft bestimmen



Jan Binsmaier

SUPER

Ich gebe es zu: Ich bin eigentlich kein Fan von hektischen Sportspielen. Zu groß ist da bei mir die Gefahr, vom Joypad-Drücken Knoten in die Fingern zu bekommen; schnelle Tastenkombinationen wollen sich partout nicht in meine Gehirngängen eingraben – kurzum: Ich bin meist zu faul, mich mit Vertretern dieses Genres zu befassen. Doch schon der gelungene Vorspann machte selbst mir Lust, ein wenig zu üben und siehe da: Worldwide Soccer PC macht einfach Spaß! Nicht viel Einstellungen treffen müssen, sondern gleich rein in den Spaß - den Entwicklern gelang es glänzend, das Spielhallen-Flair rüberzubringen und dennoch die technischen Eigenheiten des PCs auszunutzen. Etwas komisch mutet es dagegen an, daß die deutschen Spieler die Namen verschiedener Spiele-Redakteure tragen, doch steht es dem Spieler frei, diese nach eigenen Wünschen jederzeit zu ändern. So bleibt mein Fazit: Worldwide Soccer PC ist ein gelungenes Action-Game, das zwar nicht unbedingt neue Maßstäbe setzt, aber jede Menge Spaß bringt.

Name .... **Worldwide Soccer PC**
Genre .... Sport-Action
Hersteller .... Sega
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1-4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Windows 95
Festplatte belegt .... 50 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus

Extras .... Netzwerkmodus

Grafik **76%**
Sound **78%**

Spielspaß

Solo	Multi
79%	84%

PAZIFIK
Strategische Offen

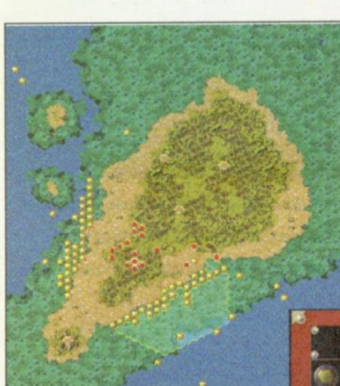
Die Five-Star-Series von SSI findet nun im letzten Teil ihren krönenden Abschluß und Strategen neue Nahrung



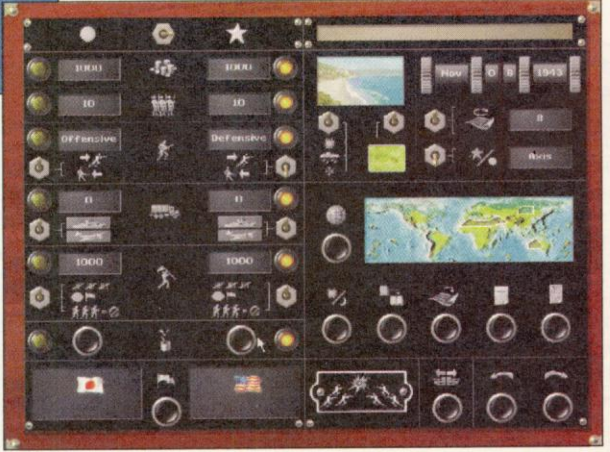
Originalaufnahmen werden zwischen den Missionen eingeblendet



Der Meterologe warnt: Vor jedem Zug erhaltet Ihr die neuesten Wetternachrichten



Durch die einblendbare Karte geht die Übersicht nicht verloren

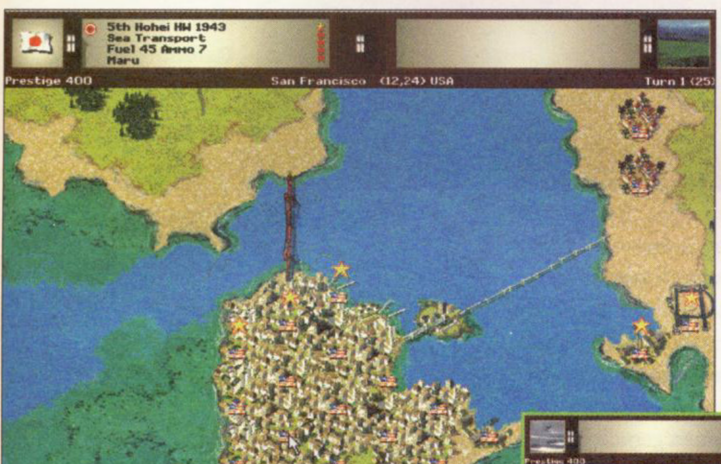


Vielfältige Option-Möglichkeiten machen das Generieren eigener Szenarien zur Freude

Seit 1994 denken viele Liebhaber von rundenbasierten Strategiespielen an die amerikanische Firma SSI. Die damals erfolgreiche Umsetzung eines Strategiespiels für das Sega Mega Drive legte den Grundstein für eine ganze Serie. Der erste und mittlerweile indizierte Teil versetzte den Spieler in die Zeit des zweiten Weltkrieges. Dank der einfachen Bedienung, der vielfältigen Optionen und der logisch aufeinander aufbauenden Missionen wuchs die Fangemeinde stetig an. Ein Jahr später erschien Allied General. Prinzipiell hatte sich an dem Spiel nichts geändert. Doch die Möglichkeit, diesmal die Feinde des ersten Teils zu steuern, zahlreiche neue Missionen und die erstmals vorhande Play-by-Email Funktion, reichten aus. Der Nachfolger hatte seine Existenzberechtigung gefunden und besaß seinen eigenen Charme.

Mit Fantasy General wandelten die Spieler bereits wenige Monate später in anderen Gefilden. Wo sonst Panzer ihre Spuren hinterließen, fanden sich nun Magier, Hexen und andere phantastische Kreaturen auf den virtuellen Schlachtfeldern ein. Dabei hatte man das Spielprinzip nicht einfach übernommen, sondern an geeigneten Stellen ergänzt. Anstatt Prestigepunkte gab es Gold. Einheiten kamen nicht mehr im Verlauf des Spiels dazu, sondern mußten erforscht werden. In das Spiel integrierte Helden, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügten, verliehen ein rollenspielähnliches Flair. Anfang dieses Jahres enttäuschte SSI jedoch die treue Fangemeinde. Star General, einiger Erfolgszutaten beraubt, krankte an vielen Stellen. Das Fehlen einer Kampagne raubte die Langzeitmotivation. Des weiteren sorgten Mängel im Gameplay für den schlechten Gesamteindruck. Die neu eingeführten Wirtschafts- und Diplomatie-Optionen waren wenig komplex und schlecht integriert. Strategische Elemente aus den vorangegangenen Teilen (Wettereinflüsse oder Geländevorteile) fehlten diesmal gänzlich. Erstmals gab es einen Multiplayermodus für

ADMIRAL
sive für Wasserratten



Das Ziel ist San Francisco. Schlagt Ihr Euch sehr gut, wartet ein besonderer Bonus auf Euch.



Nachteinsätze bergen so ihre eigenen Probleme

Unsere Streikräfte bereiten sich auf die Landung an der Küste vor



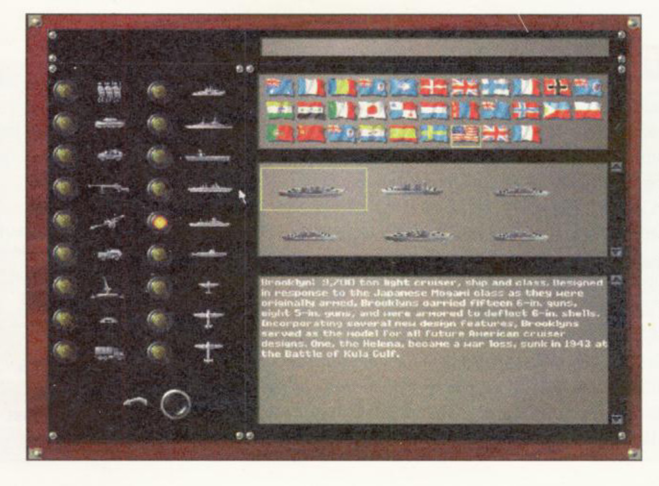


Noch liegen die Schiffe friedlich vor Anker...

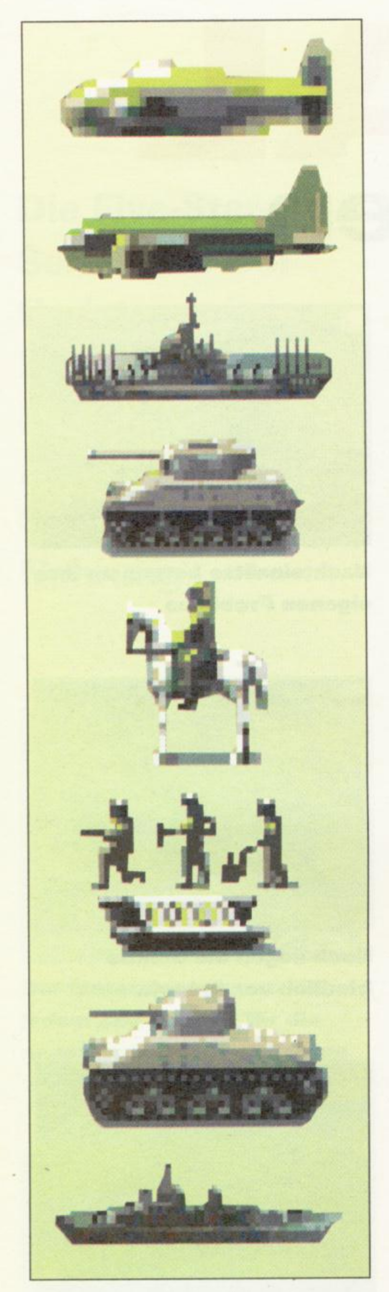


...doch die Japaner werden das gleich ändern

IPX, TCP/IP und Modem, der den Wertungssturz aber auch nicht mehr verhindern konnte.
Nach dem Desaster des letzten Teils waren die Mannen von SSI der Spielewelt etwas schuldig. Das müssen die sich auch gedacht haben und legten sich zum Schluß noch einmal so richtig ins Zeug. Der letzte Teil führt den Spieler dann auch wieder zu altbekannten und bewährten Zutaten. Thematisch wieder im zweiten Weltkrieg angesiedelt, gilt es ihn zu gewinnen. Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen, wird der Schauplatz in den Pazifik verlegt, wo sich Amerikaner und Japaner einen erbitterten Kampf lieferten. So könnt Ihr auch in der Kampagne zwischen beiden Seiten wählen. Während in den Anfängen Panzer eine zentrale Rolle spielten und Luft- sowie Seeeinheiten eher weniger mit einbezogen wurden, könnt Ihr diesmal aus dem vollen schöpfen. Zwar steht der Krieg in nassen Gefilden im Vordergrund, doch der endet ja nicht am nächstgelegenen Strand. Die Missionen bauen aufeinander auf. Landungsoperationen werden vom Seeweg aus vorbereitet und durchgeführt. Seid Ihr erfolgreich, werden die Soldaten an Land abgesetzt und Ihr dürft Euer Können auf festem Boden unter Beweis stellen.
Die Einheitenvielfalt ist mehr als üppig. Egal, ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft – Ihr könnt aus einem riesigen Pool schöpfen. Wobei einem speziellen Typ besondere Bedeutung beigemessen wird: Erstmals kommen Flugzeugträger zum Einsatz. Diese schwimmenden Flugplätze sind die Stütze Eures Feldzuges, lösten sie doch im 2. Weltkrieg die großen Schlachtschiffe ab und gewannen dank neuer strategischer Möglichkeiten an Bedeutung.
Neben Witterungs- spielen auch Lichtverhältnisse ein Rolle. Nachteinsätze beispielsweise sind eine besondere Herausforderung. Gegnerische Schiffe werden erst spät ausgemacht. Flugzeuge bei Dunkelheit auf einem Flugzeugträger landen zu lassen, ist heikel genug. Bei Einsätzen auf



Das umfangreiche Glossar informiert Euch mit den notwenigen Information zu den Einheiten



Viel strategischer Spielraum durch große Einheitenvielfalt. Hier eine kleine Auswahl.



Der Gegner hat keine Chance. Er flüchtet vor unserer Übermacht in den dichten Dschungel.

dem Festland kommen die liebgewonnenen Gelände-Vor- bzw. Nachteile wieder zur Geltung. Die Bedienung ist vertraut komfortabel. Per Mausklick wählt Ihr eine Einheit aus, ein weiterer Klick öffnet ein Fenster. Dort könnt Ihr diverse Aktionen ausführen, wie beispielsweise Reparieren, Aufwerten oder einen gerade durchgeführten Zug rückgängig machen. Auch die Prestigepunkte haben wieder Einzug gehalten. Je nach Eurem Abschneiden in den Missionen bekommt Ihr mehr oder weniger. Wie aus den Vorgängern bekannt, werden diese Punkte auch zum Kauf neuer Truppen benötigt. Natürlich wirkt sich ein Krieg auch immer auf andere Länder aus, und so spielen diese natürlich auch eine aus vergangenen Tagen bekannte Rolle.

Technisch präsentiert sich Pazifik Admiral (erscheint in den USA unter dem Titel „Pacific General") gewohnt solide. Die Einheiten werden wie üblich zweidimensional dargestellt, sind jedoch gut und detailliert gezeichnet. Die Programmierer haben auch jedem Armeetyp seinen eigenen Sound spendiert. Ebenso wurden Hintergrundgeräusche integriert. Auf hoher See hört Ihr das Rauschen des Meeres, an der Küste kreischende Möwen. Die Audiotracks kommen direkt von CD und sind von hoher Qualität. In der Kampagne werden zwischen den Missionen Originalaufnahmen aus der damaligen Zeit eingeblendet, die das Geschehen illustrieren. Des weiteren könnt Ihr Euer Geschick in 23 Einzelszenarien erproben. Vor der Kampagne sowie jeder einzelnen Mission könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen anpassen. Möchtet Ihr eigene Schlachtfelder entwerfen, ist auch dies möglich. Dank des eingebauten Editors könnt Ihr Eurer Phantasie freien Lauf lassen. Erfreulicherweise hat SSI auch an einen Multiplayermodus gedacht. Über IPX, TCP/IP, Modem oder auch E-Mail könnt Ihr einem menschlichen Kontrahenten zeigen, wo sein Platz ist. *mw*



Der Adler ist gelandet. Da eine Invasion bevorsteht, ziehen die Amis ihre Truppen am Küstenstreifen zusammen.



Maik Wöhler

SUPER

Welch ein grandioser Abschluß dieser Serie. Nach Star General hatte ich schon meine Bedenken. Doch bereits nach kurzer Spieldauer war ich hellauf begeistert und nicht mehr vom Monitor wegzubekommen. Dank der komfortablen Steuerung, der Vielfalt an Truppen und den bewährten Zutaten aus alten Zeiten, klettert Pazifik Admiral für mich an die Spitze aller Strategiespiele. Dank des variablen Schwierigkeitsgrades ist es für Einsteiger genauso geschaffen, wie für Profis. Auch wenn die Grafik mittlerweile nicht mehr State of the Art ist, reicht sie vollkommen aus. Ein wahrer Stratege kommt auch ohne umwerfende Grafik aus und der Spielspaß leidet darunter keineswegs. Der Sound gefällt mir ganz besonders. Ich liebe das Geräusch meiner schweren Bomberstaffeln, wenn sie sich auf den Feind stürzen. Alles in allem wird eine Atmosphäre geschaffen, die mich vollkommen überzeugt. Allen Strategen oder denen, die es werden wollen, kann ich nur eines nur an Herz legen: Zum nächsten Händler gehen und zugreifen.

Name .... **Pazifik Admiral**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Mindscape/SSI
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1-2

System .... Windows 95
Festplatte belegt .... 70 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... Netzwerk, Internet, Modem- und Play-by-Emailfunktion

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **58%**
Sound **66%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	82%

FORMULA KARTS



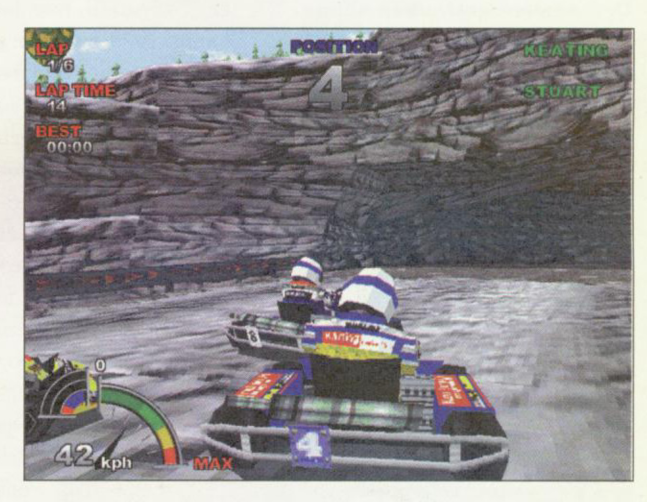
Der Start aus der Fahrer-Perspektive

Kartfahren für jedermann: Mit Sega auf den Spuren der Familie Schumacher

Spätestens seit dem Einstieg von Ralph „Mini" Schumacher in die Formel 1, liegt die automobile Königsklassse in der Gunst des teutonischen Publikums ganz weit vorne. Jeden zweiten Sonntag versammeln sich Millionen vor den Fernsehern, um hochbezahlten Chauffeuren zuzusehen, wie sie ständig im Kreis herumfahren. Die rote Dekra-Mütze gehört inzwischen ebenso selbstverständlich zum Outfit des deutschen Mannes, wie Feinripp-Unterhosen mit Eingriff, und jeder Schumi-süchtige Buchhalter hält sich für einen KFZ-Mechaniker. Da sich der Traum von der Spazierfahrt im 750-PS-Monster nur für ganz wenige erfüllen kann, weicht der „do it yourself"-Racing-Freak auf den Grand Prix des kleinen Mannes aus, den Kart-Rennsport. Noch vor zehn Jahren kaum beachtet, boomt das Geschäft mit den kleinen Flitzern heute: Überall schießen Indoor- und Outdoor-Bahnen wie Pilze aus dem Boden. Kein Wunder, daß sich schon seit einigen Jahren auch die Computerspiele-Industrie des Themas angenommen hat. Neben actionlastigen Knuffelspielen wie „Mario Karts" gab es auch schon Versuche, das Geschehen „ernsthaft" zu simulieren („Virtual Karts"). Segas Automatenkonvertierung ist irgendwo in der Mitte angesiedelt, nicht völlig bierernst, aber auch keine zuckersüße Klempner-Rally. So steht eine „echte" Liga mit Punktwertung ebenso auf dem Programm, wie der fetzigere Arcade-Mode, in dem Ihr alle acht Strecken für Preisgeld durchfahrt, das Ihr zwischen den Rennen in Tuning (größere Maschine, bessere Reifen, größerer Tank) oder fiese Power-Ups steckt. Diese Goodies lassen sich während des Rennens aktivieren und wirken sich kurzfristig positiv auf Grip und Beschleunigung aus. Vor dem Start der Rennsaison muß sich übrigens jeder Spieler für eines von acht Rennteams entscheiden, die jeweils andere Werte für Beschleunigung, Grip und Topspeed besitzen. Neben den Gegnern solltet Ihr auch die Benzinuhr stets im Blick behalten, denn der Sprit reicht nur für sechs Runden. Rennen mit höherer Rundenzahl können – wie im echten Leben – schon mal an den Boxen entschieden werden, wo die Karts nachgetankt und repariert werden. Apropos Gegner: In jedem Rennen gegen den Computer treten sechs Fahrer an, im Multiplayer-Mode streiten sich bis zu acht Kontrahenten um Meisterschaftspunkte oder Preisgeld. Die acht Strecken fallen zumeist eher untypisch für Renn-Karts aus, bestehen doch die meisten neben Asphalt aus vereisten Passagen und Off-Road-ähnlichen Feldwegen. Nach jedem erfolgreich absolvierten Kurs erfreut Euch das Programm mit einem Password, das aus 32 Buchstaben und Zahlen besteht: Im Zeitalter von Festplatten eine nicht gerade sehr komfortable Lösung. *sg*



Eins der acht Kart-Teams steht zur Auswahl bereit



Gedrängel vor dem Tunnel. An engen Stellen geht es oft ruppig zu.



GEHT SO

Nach dem gelungenen „Sega Rally" dachte ich eigentlich, die Japaner hätten sich die Vorwürfe ob ihrer schluderigen PC-Konvertierungen zu Herzen genommen, aber falsch gedacht. Das ist in diesem Fall besonders schade, denn „Formula" ist die beste Kart-Simulation, die ich auf dem PC je gespielt habe. Das gilt allerdings nur für den VGA Modus, denn bei einer Auflösung von 640x480 ruckelt das Spiel bei 256 Farben auf einem P200 (32 MByte RAM, 4 MByte Video-RAM) mit gerade mal 10 fps über den Screen. „Karts" begeistert in Low Res mit einer gelungenen Engine, die das Fahrverhalten der kleinen Flitzer exakt rüberbringt. Die Samples verbreiten gepflegte Rennatmosphäre und die Musik ist grandios. Besonders im Multiplayer-Modus drehen die PS-Flöhe richtig auf, wer je mit Freunden auf der Kartbahn war, weiß was ich meine. In SVGA jedoch ruckelt das Ganze derart heftig, daß dem Spielspaß keine Chance bleibt. Schade, denn mit einer sauberen Programmierung wäre „FK" meine „Super"-Visage sicher gewesen.

Name .... **Formula Karts**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Sega
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 8

System .... Windows 95
Festplatte belegt .... 45 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Joypad, Lenkrad

Extras .... Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 69%
Sound 80%
Spielspaß

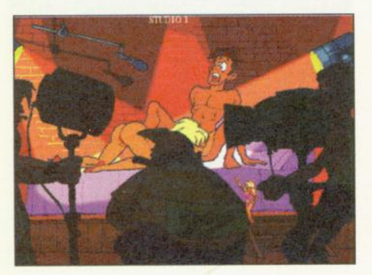
Solo	Multi
51%	68%

WET- The Sexy Empire

Mit Schweinkram zum reichen Mann – eine durchaus interessante Idee bringt Wet in die Verkaufscharts

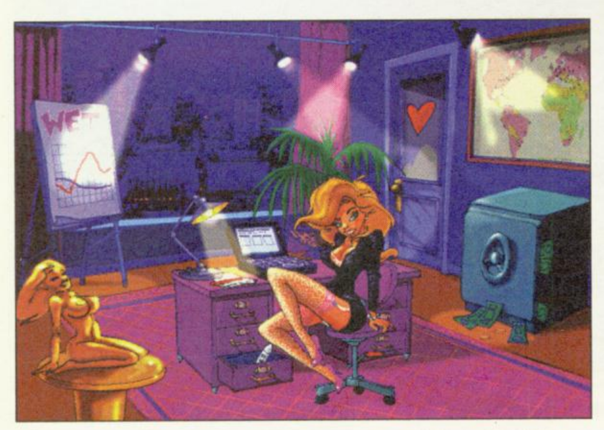
Die Geschichte klingt interessant: Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Bankräubers, der von seinen eigenen Kumpanen um die Beute betrogen wird und nun in einem kleinen Nest auf dem Lande festsitzt. Mit nur wenigen Geldscheinen in der Tasche scheint die Flucht vor der Polizei aussichtslos. Da begegnet Euch Lula, ein üppiges und erfolgloses Starlet und bietet Euch ihre Dienste an. Ziemlich ungewöhnlich, schließlich möchte es die Dame in einem zweiten Bildungsweg als Porno-Darstellerin zu Weltruhm bringen. Die Idee verspricht schnell verdientes Geld und einen Ausweg aus dem immer dichter werdenden Fahndungsnetz der Polizei.

Flugs wird ein Fotoapparat und ein Scheinwerfer erstanden, und schon beginnt die Foto-Session. Die delikaten Bilder werden verkauft; mit dem Erlös wird dann eine Videokamera erschwinglich, mit der Ihr Lula auf Zelluloid bannt. Bald habt Ihr genug Geld verdient, um Euch größeren Aufgaben zu widmen.

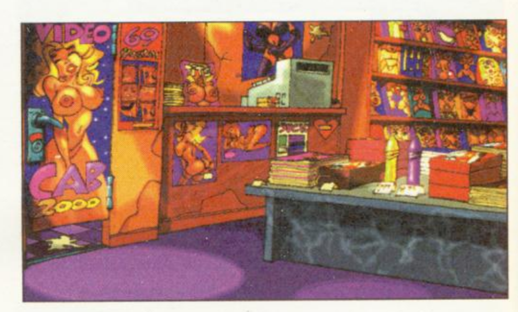


Die ständig gleichen Drehszenen entlocken schon bald nur noch ein müdes Lächeln

Wet beinhaltet drei Spielabschnitte, die sich gänzlich voneinander unterscheiden. Im zweiten Teil müßt Ihr beispielsweise ein komplettes Filmgelände mit Studios, Casting-Büro und vielem mehr aufbauen, um richtige Kinofilme für die Sexshops dieser Welt zu produzieren. Den Höhepunkt stellt der dritte Abschnitt dar, in dem das pornographische Material in den gesamten USA verkauft wird. Schließlich schießt Ihr einen Satelliten in den Weltraum, der die Schmuddelfilme auf die heimischen PayTV-Kanäle bringt.



Die nette Bürohilfe arbeitet eigentlich gar nicht – sie produziert nur Unkosten



Im „Spielzeugladen" von Wet gibt's allerlei Zubehör.

Doch was eigentlich ganz lustig klingt, entpuppt sich sehr schnell als unreifes Produkt, bei dem lediglich die witzigen Grafiken zu überzeugen wissen. Logische und technische Fehler finden sich zuhauf bei Wet, so daß beim Spieler schnell Langeweile aufkommt. Eines von vielen Beispielen: Während der Drehzeit eines neuen Porno-Films im zweiten Spielabschnitt stoppt die Produktion zwischendurch immer wieder, weil die Darsteller aus verschiedenen und unverständlichen Gründen immer wieder streiken. Warum sie aber die Arbeit verweigern, ist letztendlich egal, denn wenn Ihr dem Aufsässigen den Rausschmiß androht, vergißt er schnell sein Ansinnen. Die Folge: Androhungen werden automatisch vom Spieler ausgesprochen, ohne darüber nachdenken zu müssen.

Die Online-Hilfe gestaltet sich recht oberflächlich, was auch auf das Handbuch zutrifft: Die Zusammenhänge der einzelnen Aktionen bleiben zumeist unklar, die Zusammenhänge zwischen Aktion und Wirkung treten häufig nicht deutlich zu Tage. *jb*



Jan Binsmaier

HILFE

Auweia! Kaum zu glauben, daß solch ein unfertiges Programm auf die Ladentische kommt. Die Ansätze sind durchaus lobenswert, die Grafik witzig. Nur: Das Endergebnis verdient alles andere, nur nicht den Namen „Wirtschaftssimulation". Zu viele Fragen läßt das Spiel offen, warum endet beispielsweise die Hintergrundstory bereits nach dem ersten Abschnitt? Oder warum soll ich jede Menge Personal einstellen, das mir praktisch keine Arbeit abnimmt, sondern meistens nur träge rumsitzt und Kosten produziert? Fragen über Fragen, die eigentlich nur den Schluß zulassen, daß das Programmierteam wesentlich mehr leisten wollte, dann aber nicht mehr dazu kam. Schade drum, denn die witzige Grundidee hätte eine sorgfältigere Bearbeitung durchaus verdient. Logische Fehler en masse, der Spielspaß sinkt schon nach kurzer Zeit auf das Niveau eines Nacktschnecken-Rennens – was soll man dazu noch sagen? Am besten Finger weg und auf einen (hoffentlich) besseren Nachfolger warten.

Name	**Wet - The Sexy Empire**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	CDV
Niveau	einfach
Preis	70 Mark
Spieler	1
System	Windows 95
Festplatte belegt	38 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX 100	
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **74%**
Sound **53%**
Spielspaß

21%

WARLO

Reign of Heros

Auf Etherien wird wieder gekämpft – diesmal kommt das Böse gleich im Doppelpack

Kein Frieden währt ewig, wie die Bewohner Etheriens schmerzhaft erfahren. Lange war es nach dem letzten großen Krieg ruhig – doch das war nur die Ruhe vor dem Sturm. Während sich alle ihres Lebens erfreuten, braute sich im hohen Norden etwas zusammen: Lord Bane, Meister der Untoten, und Lord Sartek, Bewahrer des Chaos, bildeten eine unheilige Allianz. Die kombinierten Streitkräfte zogen alsbald südwärts. Das Land der Elfen hatte dem Ansturm dieser Macht nichts entgegenzusetzen und fiel ihm schnell zum Opfer. Von den besetzten Häfen des Elfenlandes aus segelte eine riesige Armada Lord Banes´ in Richtung Seltinischer Küste und zur Bucht der Stürme. Andere kombinierte Truppenverbände zogen ebenfalls südwärts. Lange schien es so, als würde niemand diese Armeen der Finsternis aufhalten können.Ein Land nach dem anderen wurde von den Schergen des Bösen erobert. Große Verbände von Untoten marschierten schließlich in Siria ein und standen vor den Toren Marthos, der Hauptstadt des Landes. Nach einer heftigen Schlacht fiel auch sie. Und während die Diener der Finsternis sich noch ihres Sieges erfreuten, bereiteten sich die siria-nischen Ritter auf den Gegenschlag vor.

An dieser Stelle greift Ihr in das Geschehen ein. Das Ziel ist klar: Die Streitkräfte des Bane und Sartek zurückschlagen und Etherien befreien. Bis dahin ist es jedoch ein langer Weg. Städte müssen erobert, Allianzen geschlossen und wieder gebrochen, Truppen aufgestellt werden. Beginnend im Süden Sirias mit einer Stadt und einer Handvoll Soldaten, müßt Ihr erst einmal Euer Heimatland befreien. Doch für einen Eroberungsfeldzug muß eine schlagkräftige Armee her, die aus den Städten rekrutiert wird. Wobei sich innerhalb einer Stadt insgesamt maximal vier unterschiedliche Einheiten produzieren lassen, jedoch immer nur eine zur gleichen Zeit. Die Möglichkeit Truppen auszuheben, müßt Ihr oft erst erwerben. Dabei hilft Euch ein Klick auf den Armee-Button im Produktionsmenü, wo Ihr eine Aufstellung der Armeetypen, die Ihr produzieren dürft, erhaltet. Könnt Ihr Euch eine Einheit nicht leisten, wird diese dunkelgrau unterlegt. Nach der Auswahl beginnt sofort die Aushebung. Dies dauert je nach Güte zwischen einer und drei Runden. Die Vielfalt der Armeen ist recht groß. Acht unterschiedliche Einheitentypen stehen zur Wahl, so z.B. Infanterie, Ritter und Pegasi. Produzierte Verbände lassen sich direkt an die Front verschicken. Im gleichen Menü lassen sich auch automatische Truppentransporte einstellen. So besteht u.a. die Möglichkeit, eine ausgehobene Gruppe sofort zu dem von Euch bestimmten Ort zu senden.

Im Verlauf des Spiels lassen sich natürlich auch Söldner anwerben. Besonderes Augenmerk gilt aber den speziellen Charakteren – den Helden. Gleich in der ersten Mission bietet Euch einer seine Leistungen sogar kostenlos an. Weitere fol-





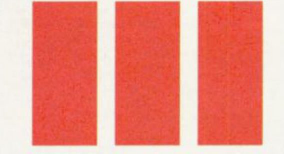


Auf Eure Helden warten in den Städten einige Abenteuer – hier gilt es einen feindlichen Tempel in Grund und Boden zu stampfen



Dieser Held der Stufe 5 unterstützt dank seiner Erfahrung die Armee tatkräftig

RDS III



Eine Gruppe Zwergensöldnern bietet ihre Dienste an



In der Nähe von Altaren produzierte Einheiten werden gesegnet und sind imun gegen Krankheit und Gift

Der Ratgeber ist sich sicher, daß nur Ihr siegreich sein werdet

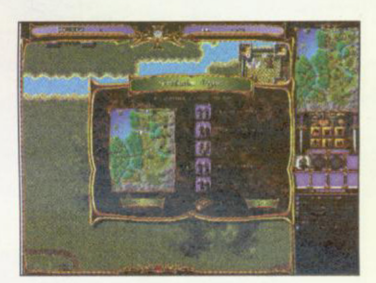


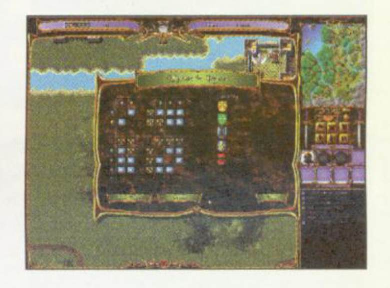
gen später, wollen aber bezahlt werden. Insgesamt gibt es vier verschiedene Heldenklassen: Während Krieger für den Kampf geschaffen sind, haben Zauberer mehr einen Hang zur Magie und unterstützen Eure Truppen mit allerlei aus der Hexenküche. Eure Helden sind auch die einzigen, die verlassenen Stätten wie Höhlen oder Türmen einen Besuch abstatten können. Dort läßt sich allerlei nützliches Zeug finden. Magische Gegenstände, die z. B. für den Kampf wichtige Werte erhöhen, Drachen, die sich Euch anschließen oder eine Menge Gold, was oft der Lohn für Eure Ausflüge ist.

Da fast nichts im Leben umsonst ist, benötigt natürlich auch Ihr jede Menge Geld, um Euren Krieg finanzieren zu können. Pro Zug werfen Eure Siedlungen eine bestimmte Menge Gold ab, die jedoch von verschiedenen Faktoren abhängig ist. Da ist zunächst die Größe. Dörfer bringen Euch nur wenig, während hingegen Burgen oder Zitadellen (die höchste Ausbaustufe einer Stadt) entsprechend mehr abwerfen. Des weiteren gibt es Bauten, wie beispielsweise Goldminen oder Häfen, den Geldwertfaktor zusätzlich noch einmal aufwerten. Auch magische Utensilien können den Goldausstoß pro Zug erhöhen. Ist ein magischer Gegenstand von einem Helden gefunden worden, bewegt Ihr ihn einfach in die Stadt, was den Geldregen immens vergrößert. Siedlungen produzieren aber nicht nur Gold. Mana, der Stoff aus dem der Zauber ist, wird dort ebenfalls in schöner Regelmäßigkeit produziert. Es gibt insgesamt drei verschiedene Arten dieser Energie: Schwarze, graue und weiße.

Einige Völker im Spiel können alle, andere nur eine Art Mana verwenden. Achtet also darauf, daß Ihr über den richtigen Vorrat verfügt. Wichtig ist auch, daß nur eine begrenzte Anzahl Mana angehäuft werden kann. Alles darüber hinaus, verschwindet nutzlos im Nirgendwo. Zauber können nur von Helden gesprochen werden, die die erforderlichen Sprüche jedoch erst erlernen müssen. Eure Helden sammeln u.a. durch Kämpfe Erfahrung an und können bis Stufe 10 aufsteigen. Überdies könnt Ihr Eure Helden auch Abenteuer bestehen lassen – die Aufgaben dafür erhalten sie in einer Stadt. Je nach Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel und schwer) müssen verlassene Stätten erkundet, eine gewisse Menge an Gold gesammelt oder ganze Ortschaften in Schutt und Asche gelegt werden. Als Belohnung gibt´s Gold oder Verbündete.

Im Kampf gegen das Böse wollen Euch nicht nur die Kreaturen Lord Banes´ und Sarteks an den Kragen. Da die einzelnen Länder keineswegs vereint sind, müßt Ihr Euch mit weiteren Herrschern herumschlagen, die ebenfalls Expansionsabsichten hegen und mit ihren Armeen gegen Euch zu Felde ziehen. Aber zum Glück gibt es ja auch in Kriegszeiten die Diplomatie, die allerdings recht einfach gehalten ist. So ist es völlig legitim, einem Kontrahenten Gold zu schicken. Bei regelmäßiger Anwendung zeigt das seine Wirkung und wendet nicht selten einen bevorstehenden Krieg ab. Wollt Ihr wissen, wie es um









Durch die diversen Berichtsfenster entgeht dem Feldherrn nichts



Habt Ihr eine Stadt erobert, hängt es von Euch ab, wie Ihr das gewonnene Potential einsetzt



Drei verschiedene Auflösungen können gewählt werden. In der niedrigsten Stufe leidet jedoch die Übersicht erheblich.

Euer Ansehen bestellt ist, gibt ein Diplomatie-Bericht Auskunft über die „öffentliche“ Meinung sowie den Status. Die Meinung über Euch reicht von Vertrauen bis zur Tollwut, während der Status sich von Frieden über Bündnis bis hin zum Krieg erstreckt. Bei Bedarf könnt Ihr einem anderen Volk auch Frieden oder ein Bündnis anbieten oder einfach mal so den Krieg erklären. Letzteres solltet Ihr unbedingt tun, denn greift Ihr ohne eine formelle Kriegserklärung an, schadet dies Eurem Ruf und macht Euch das Leben bei künftigen Verhandlungen schwerer.

Habt Ihr genügend Truppen produziert, könnt Ihr mit der Eroberung beginnen. Insgesamt acht Einheiten lassen sich per Mausklick oder Tastendruck zu einer Armee zusammenstellen. Achtet aber auf die richtige Kombination. Jede Einheit verfügt über spezielle Fähigkeiten, die gezielt eingesetzt werden wollen. Gesellt sich ein Held zu einer Eurer Truppenverbände hinzu, wirken sich seine Fähigkeiten und evtl. magische Gegenstände, die er bei sich trägt, auf die Einheiten aus. So läßt sich beispielsweise die Moral, die Gesamtzahl an Bewegungspunkten oder auch die Stärke erhöhen.

Wollt Ihr eine Stadt oder gegnerische Streitmacht angreifen und bewegt den Mauszeiger auf das jeweilige Angriffsziel, verwandelt er sich in zwei sich kreuzende Klingen. Ein Mausklick genügt und der Kampf beginnt. In den Kampf eingreifen könnt Ihr nicht, da er durch den Computer berechnet wird. Lediglich könnt Ihr einen Berater hinzuziehen, der Euch Eure Chancen in der Schlagt prognostiziert. Habt Ihr eine Stadt erobert, obliegt Euch die Entscheidung, ob Ihr sie einfach nur übernehmen, ausplündern, brandschatzen oder gar dem Erdboden gleich machen wollt. Vorsicht bei letzterem: Zerstört Ihr einen Ort, kann Euch dies einen Vorteil gegenüber dem unmittelbaren Feind bescheren, schadet jedoch auch Eurem Ruf.

In der Kampagne müßt Ihr Euch durch 10 Szenarien kämpfen, bevor Ihr dem Bösen endgültig den Garaus machen könnt. Des weiteren besteht die Wahlmöglichkeit zwischen 15 Einzelmission; auch könnt Ihr eigene Karten kreieren. Die Optionen sind dabei vielfältig. Von der Größe der Karte über die Anzahl der Städte läßt sich nahezu alles einstellen. Heutzutage darf bei einem Strategiespiel der Multiplayermodus natürlich nicht fehlen. Via Netzwerk zu acht, über Internet zu viert oder per Modem oder Nullmodem zu zweit kann gefochten werden, und auch an eine E-Mail-Funktion wurde gedacht.

Vor jedem Spiel darf zwischen drei **Auflösungen** gewählt werden. Bei 1024 x 768 ist die Übersicht am größten. Nach dem kurzen Intro kann zwischen der Kampagne oder einer Einzelmission gewählt werden, wobei auch ein Tutorial-Level zur Verfügung steht. Die Bedienung ist sehr gut gelungen. Mit der Maus könnt Ihr alle gewünschten Aktionen ausführen. Auch mit Informationen wird nicht gespart, so daß keine Fragen offen bleiben. Die Grafik ist nicht umwerfend, aber durchaus zweckmäßig und kann gefallen. Die Einheiten sind durchweg animiert und die Karten schön anzusehen. Für jeden Truppentyp wurden unterschiedliche Sounds integriert. Die dynamische Musik ist stimmig und schafft Atmosphäre. Kurze Filmsequenzen zwischen und während der Missionen führen die Story weiter. Die Missionbriefings sind gut gelungen und geben ausreichend Auskunft zur weiteren Vorgehensweise. Ein Speicheroption steht jederzeit zur Verfügung. *mw*



Maik Wöhler

GUT

Warlords macht Spaß. Das alte Spielprinzip kann immer noch gefallen und fesselt einen für etliche Stunden an den Bildschirm. Doch leider trüben auch einige Mängel den Gesamteindruck. Die Grafik wirkt etwas angestaubt und die Diplomatie-Optionen sind mir einfach nicht genug. Meinen Kontrahenten lediglich das Geld in den Rachen zu werfen und Ihnen „Krieg oder Frieden“ anzubieten, reicht mir einfach nicht. Auch die KI hat Ihre Schwächen. So greift beispielsweise ein Computer eine stark verteidigte Stadt an, obwohl bereits andere gegnerische Truppen dorthin unterwegs sind. Anstatt zu warten und danach einen geschwächten Feind zu überrennen, bläst er sofort zum Angriff. Damit läuft er öfter Gefahr, selbst das Opfer zu werden. Auch hätte ich mir gewünscht, selbst in die Kämpfe eingreifen zu können. Trotz allem kann ich allen Warlords-Fans und auch Strategie-Einsteigern und -fortgeschrittenen das Spiel nur ans Herz legen. Hardcorestrategen werden sich allerdings unterfordert fühlen.

Name	**Warlords III:** Reign of Heros
Genre	Strategie
Hersteller	RedOrb/SSG
Niveau	einstellbar
Preis	90 Mark
Spieler	1 bis 8
System	Windows 95
Festplatte belegt	40 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	Netzwerkmodus, Internetoption, EMail

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			??

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 67%

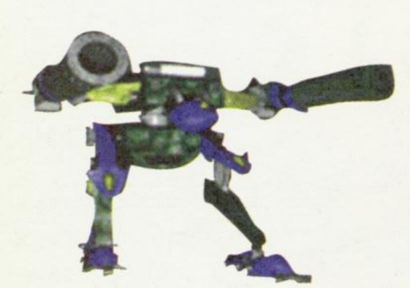
Sound 73%

Spielspaß

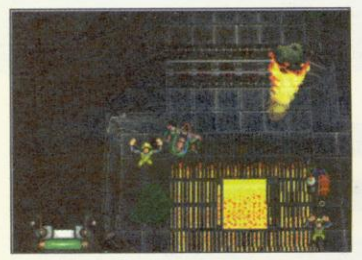
Solo	Multi
76%	82%

MACHINE HUNTER

Der mechanisierte Kammerjäger: In Eidos Ballerei geht's mal wieder gegen Aliens



Vorsprung durch Technik. Ein Alien im Close Up

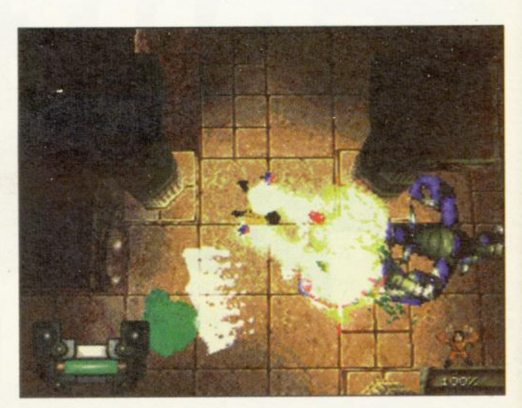


Ganz schön heiß. Links unten eine der armen Geiseln



Unser Held als Spinnen-Roboter

Auch wenn die Mars-Expedition der Amerikaner das Gegenteil bewiesen hat: Es gibt Leben auf dem roten Planeten. Zumindest, wenn man der Story von „Machine Hunter" Glauben schenkt: Im Jahre 2084 entdeckt die Menschheit ungewöhnliche Aktivitäten in ihren Mars-Kolonien. Wie sich herausstellt, haben Aliens – die aussehen wie eine Kreuzung aus Mechs und Insekten – mal wieder vor, Mutter Erde zu überrennen und die menschliche Rasse zu versklaven. Für den Anfang wurden die Mars-Kolonisten in Zombies verwandelt oder als Geiseln in den Gebäuden verteilt. Euch als einzige Hoffnung der Menschheit kommt nun die Aufgabe zu, die Kolonie von Zombies und Robo-Aliens zu säubern, wofür Euch anfangs zwei recht schwächliche Blaster zur Verfügung stehen. Besiegt Ihr jedoch einen der außerirdischen Aggressoren, bleibt er für kurze Zeit als Schrott liegen und Ihr könnt durch simple Berührung seinen mechanischen Körper übernehmen. Die Kontrolle über die Hülle behaltet Ihr solange, bis ein neuer übernommen wird oder die Energie-Reserven der Bodysuit zuende gehen. Mit den anfangs recht großzügig verteilten Specials und Power-Ups lassen sich die metallenen Monster waffentechnisch in mehreren Stufen ausbauen und reparieren, wobei die Wummen nur über eine bestimmte Menge Munition verfügen, ist die aufgebraucht müßt Ihr wieder mit der Standard-Knarre vorlieb nehmen. Die Perspektive in „Hunter" erinnert an das indizierte Shoot er-Doppelpack von Gremlin, das heißt Ihr betrachtet das Geschehen aus einer leicht gekippten Vogelperspektive. Da sich die Ballerei auf mehreren Etagen abspielt, werden die Gebäude selbst in 3D dargestellt und setzen sich aus texturierten Polygonen zusammen. Um in den recht verwinkelten Locations nicht die Übersicht zu verlieren, greift Ihr auf die eingebaute Automap zurück, die von Anfang an den groben Umriß des jeweiligen Level zeigt; Details, wie die genaue Lage der Räume müssen allerdings durch genaue Erkundung herausgefunden werden. Zwar steht die pure Ballerei im Mittelpunkt des Spiels, jeder Level wird allerdings durch ein kurzes Briefing eröffnet, in dem Ihr die strategischen Ziele erfahrt. So müssen z.B. in einem Abschnitt Sprengsätze und Geiseln gefunden werden, worauf ein Gebäude zu verminen ist und dann der Level innerhalb eines Zeitlimits verlassen werden muß, um ihn erfolgreich zu beenden. Wer es soweit geschafft hat bekommt statt einer Save-Option ein Paßwort präsentiert – ich frage mich wofür PCs Festplatten haben. *sg*



Die Lichteffekte kommen gut. Den Skorpion könnt Ihr leider nicht übernehmen.



Sascha Gliss

GUT

„Machine Hunter" präsentiert sich als Sammelsurium an Ideen aus der Geschichte der Computerspiele. Die Perspektive ist dieselbe wie schon bei den Uhrahnen des Ballergenres, die Alien-Story ist so ausgelutscht, daß ich gar nicht mehr dazu sage und die Idee, Roboter zu übernehmen und zu kontrollieren, kennen erfahrenen Spieler aus dem C-64 Klassiker „Paradroid".Trotzdem macht das Spiel genug Spaß, um sich vom Shoot 'em up Einheitsheitsbrei abzuheben. Gegner gibt's massenhaft und sie legen ein fieses Verhalten an den Tag, anstatt sich dem Helden als Kanonenfutter anzubieten. Die Mini-Missionen in jedem Level stellen Euch außerdem vor einige kleine Rätsel, so daß Ihr Euch nicht alleine auf Euren Feuerfinger verlassen könnt. Der hämmernde Soundtrack schließlich zieht den Spieler vollends in den Bann und sorgt für gepflegte Hektik. „Machine Hunter" ist sicher kein prädestinierter Klassiker des Genres, gibt aber einen hervorragenden Pausenfüller ab, und das reicht heutzutage aus, um sich für ein Zweier-Gesicht zu qualifizieren.

Name	**Machine Hunter**
Genre	Action
Hersteller	Eidos
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Windows 95
Festplatte belegt	21 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad
Extras	Netzwerk

Grafik	**54%**
Sound	**65%**

Spielspaß



Solo	Multi
69%	70%

GT RACING 97

Auf den Spuren von „Test Drive". Sündhaft teure Sportwagen brechen alle Speedlimits.



Der Ferrari in der Außenperspektive



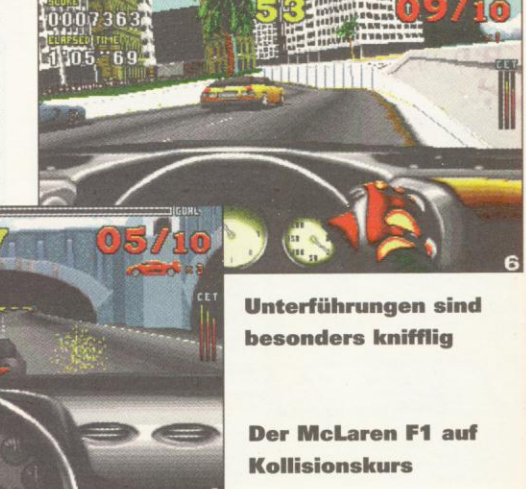
Dieser Sprung kostet einige Chassis-Punkte



Aus dem Weg, Hippie! Alt 68er fahren jetzt Minivans.

Grand Tourismo, eine Formel, die den meisten Autonarren wahrscheinlich eher unter der Abkürzung „GT" bekannt sein dürfte. Per Definition verfügt ein GT-Wagen über eine sportliche Maschine und genug Platz, um mit mindestens zwei Personen auf große Fahrt zu gehen. Nach dieser Vorgabe fallen allerdings die meisten Autos in „GT 97" aus dem Rahmen, handelt es sich doch zumeist um zweisitzige Supersportwagen ohne Kofferraum. Aber wer will pingelig werden angesichts der Tatsache, daß keiner der insgesamt neun virtuellen Boliden mit Markennamen vorgestellt wird: Der Porsche 911 heißt zum Beispiel „Cougar", der Lambo Diablo „Devil" usw. Insgesamt stehen acht Strecken zur Auswahl, die Ihr entweder einzeln im Trainings-Modus durchfahrt oder nacheinander in der sogenannten „Meisterschaft" in Angriff nehmt. Die Kurse sind ähnlich aufgebaut wie schon in „Test Drive" oder „Need for Speed", beginnen also in Städten und führen dann über Land oder an Küsten vorbei zum Ziel. Jedes Rennen findet in einem Land statt, wobei anfangs nur Kanada und Brasilien frei wählbar sind, der Zugang zu den restlichen sechs will erst verdient sein. Nachdem Ihr den Schwierigkeitsgrad eingestellt und Euch für einen der Boliden entschieden habt, geht es schon auf die Strecke, wo Ihr Euch auf dem letzten Platz des zehnköpfigen Feldes wiederfindet. Ziel eines jeden Rennens ist natürlich, die Qualifikation für das nächste zu erreichen, das heißt, daß Ihr als einer der ersten Drei durchs Ziel gehen müßt, um eine Runde weiterzukommen. Um zu siegen, solltet Ihr neben dem obligatorischen Countdown-Timer die drei senkrechten Balken am rechten Bildrand stets im Auge behalten: Sie stehen für die Beschädigung an Eurem Chassis, dem Motor und an den Reifen. Wer also ständig den Motor überdreht oder in Konkurrenten rast, dem explodiert der teure Schlitten schon mal unter dem Hintern. Kommt es zu diesem unerfreulichen Ergebnis, ist eines Eurer drei Bildschirmleben futsch und Ihr verliert ca. zehn Sekunden auf das restliche Feld. Wer trotz aller Widrigkeiten das Ziel heil erreicht, erhält ein bescheidenes Preisgeld, das in die Reparatur und das Tuning des Flitzers investiert wird. Entgegen dem aktuellen Paßwort-Trend bei Rennspielen dürft Ihr zwischen den Kursen sogar speichern. Das Spiel läuft übrigens sowohl in Hi- wie auch in Low Res, aus technischen Gründen können wir Euch aber leider nur Screenshots der VGA-Variante präsentieren.

sg



Unterführungen sind besonders knifflig

Der McLaren F1 auf Kollisionskurs


Sascha Gliss

GEHT SO

„GT Racing" kommt derart altbacken daher, daß die „97" im Titel reichlich deplaziert wirkt. Im direkten Vergleich mit der Konkurrenz fällt das Programm erst recht ab: Die Grafik sieht aus wie eine schlechte Kopie von „Bleifuß 1", der Sound klingt nach allem, nur nicht nach Motoren heutiger GT-Boliden, und die Strecken könnten auch aus Segas Arcade-Klassiker „Outrun" stammen. Zudem macht sich nach einiger Zeit Langeweile breit, denn Besonderheiten wie einen Kommentator oder aggressive Polizeibeamte werdet Ihr vergeblich suchen. Auf der Haben-Seite verbucht das Spiel ein ordentliches Fahrmodell und eine hundsgemeine KI, die Euch oft zum Rammbock der Gegnerschaft macht. Die Beschädigungs-Level zwingen den Spieler zu einer „realistischeren" Fahrweise: Wer ständig mit quietschenden Reifen in die Kurven geht, wird nicht lange überleben. Trotz allem wirkt „GT 97" insgesamt reichlich angestaubt und wäre höchstens als Low-Budget Titel interessant: Die Konkurrenz bietet im Vollpreis-Bereich bessere Arcade-Racer.

Name	**GT Racing 97**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Ocean/Blue Sphere
Niveau	einstellbar
Preis	ca 90 Mark
Spieler	1 bis 2
System	DOS
Festplatte belegt	110 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad, Lenkräder
Extras	Splitscreen-Modus

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	**386**	**486**	**Pentium**
minimal		DX 4/100	
empfohlen			90
Grafik	**VGA**	**MidRes**	**SVGA**
	✔		✔
Sound	**S'Blast**	**GMidi**	**CD-A.**
	✔		✔

Grafik **61%**
Sound **34%**
Spielspaß

56%


NEU! 3 AUSGABEN + 3 VIDEOS ZUM HALBEN PREIS!
N64
MAGAZIN
3 MONATE
MEGASPASS
FÜR NUR
20,- DM
Cool: Die Tests, Tips & Tricks, Interviews und Hintergrundberichte aus der Nintendo-Welt – alles, was Sie brauchen im N64-Magazin. Ziemlich cool: Das einzigartige, 30-minütige Videotape mit exklusiven Previews, Demos, Spielehilfen und spannenden Stories – nur im N64-Magazin können Sie die neuesten Spiele schon vorab erleben! Absolut cool: Die nächsten 3 Ausgaben bestellen und dabei fast 50% sparen – oder sind Sie etwa noch nicht so weit?
Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!
3 AUSGABEN + 3 VIDEOS ZUM HALBEN PREIS!
Ja, schicken Sie mir 3 Ausgaben + 3 Videos für DM 20,- statt DM 38,60. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der letzten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit rund 10% Preisvorteil (DM 11,50 statt DM 12,80 Einzelverkaufspreis) zum Jahresabopreis von DM 138,-. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum, 1. Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.
Datum, 2. Unterschrift
CVI78
N64 VIDEO
MARIO KART 64
SUPER MARIO 64
FIFA 64
WAVE RACE 64
SHADOWS OF THE EMPIRE
TUROK DINOSAUR HUNTER
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin , Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die



IMPERIA

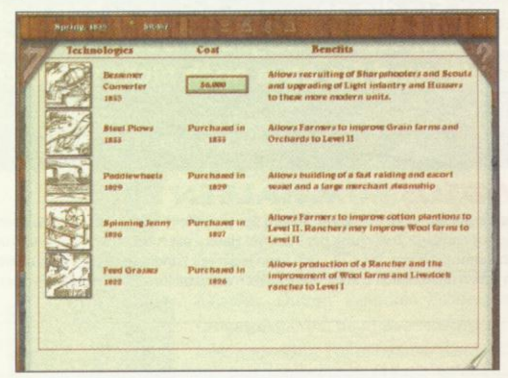
Sein oder

Mit einer ausgewogenen Mischung aus Wirtschaft und Strategie greift SSI die Konkurrenz an

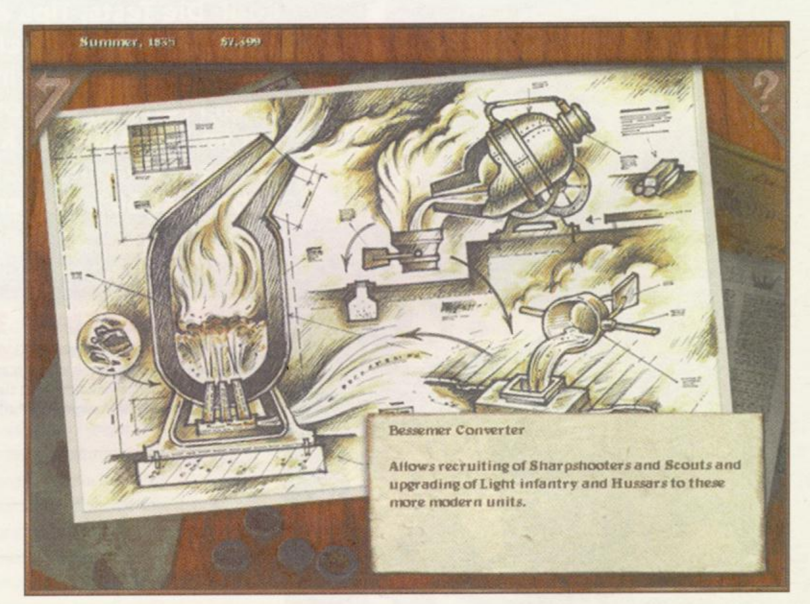


Unsere Anfrage wurde erhört. Ein Land bietet uns Pferde an.

Das Zeitalter der Industrialisierung bedeutete einen Wendepunkt in der Geschichte der Menschheit. Zahlreiche Entwicklungen zwangen den Menschen umzudenken. Vorher waren Nationen mehr oder weniger auf sich gestellt, nur die angrenzenden Nachbarn waren von Bedeutung. Als die Entfernungen dank neuer Transportmittel wie beispielsweise der Eisbahn schrumpften, mußte der Mensch beginnen, über den Tellerrand hinauszuschauen. Neue Maschinen erlaubten es, Rohstoffe in großen Mengen abzubauen oder Produkte in höherer Stückzahl herzustellen. Regierungen hatten keine andere Wahl, als sich in ausgefeilter Diplomatie zu üben. Plötzlich zählte nicht nur militärische Stärke, sondern auch wirtschaftliche Macht.
SSI entführt Euch in genau diese Zeit. Als Oberhaupt eines Staates ist es Eure Aufgabe, die Herrschaft aller Nationen zu erlangen. Insgesamt gibt es neben Euch 22 weitere Länder, von denen es sechs weitere gleiche Ambitionen haben.
Um Euer Reich an die Spitze aller Staaten zu katapultieren, müßt Ihr zunächst damit beginnen, Eure Wirtschaft anzukurbeln. Dazu ist es notwendig Rohstoffe abbauen und Güter zu produzieren, um sie dann gewinnbringend auf dem Weltmarkt anbieten. Von den zehn Rohstoffen findet Ihr einige bereits in heimatlichen Gefilden. Finden könntet Ihr hier wörtlich nehmen, denn nicht alles liegt zum Greifen nahe. Gold, Eisen und Kohle müssen zum Beispiel erst entdeckt werden. Für derlei Aufgaben habt Ihr Spezialisten. Nach Metallen und Mineralien schürft fleißig Euer Prospektor im Gebirge. Findet er etwas, benötigt Ihr gleich den nächsten Facharbeiter. Flugs eine Mine an der Stelle errichtet, und der Abbau beginnt. Da sich die gewonnenen Güter leider nicht von allein zu Euren Produktionsstätten bewegen, müßt Ihr die Infrastruktur kräftig ausbauen. Darum kümmert sich ein Ingenieur, der nicht nur Schienen verlegt, sondern auch vor Ort den nötigen Güterbahnhof baut. Es gibt noch eine Reihe weiterer Spezialisten. Ein Bauer sorgt dafür, daß mehr Getreide angebaut wird. Förster kümmern sich um den Baumbestand und Immobilienhaie kaufen Grundstücke in anderen Ländern. Übrigens eine gute Methode, um sich Staaten schon im Vorfeld einzuverleiben.
Sind die Rohstoffe im Lager angekommen, geht es nun ans Produzieren. Aus Kohle und Eisen läßt sich Stahl fertigen. Bäume verwandeln sich in Bauholz oder Möbel. Einige Stoffe dienen aber eher als Zwischenprodukt. Stahl beispielsweise wird weiterverarbeitet und Ihr könnt es für neue Güterwaggons, Werkzeuge, Waffen oder später auch Schiffe einsetzen, die ebenfalls für den Transport von großer Bedeutung sind.



Ist etwas erfunden worden, könnt Ihr zuschlagen



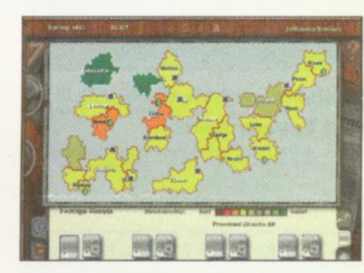
Im Namen des Fortschritts wurde eine weitere Neuentwicklung eingekauft

LISMUS
nicht sein...



Wir brauchen Land. Unser Nachbar muß dies schmerzhaft erfahren.

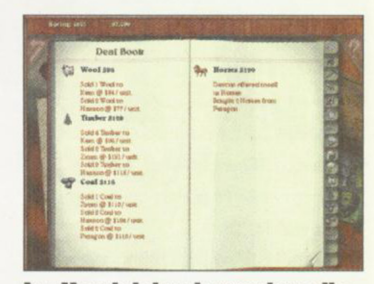
Nach der Schlacht erhaltet Ihr den Kampfbericht



Hohe Subventionen erfreuen Eure Nachbarn

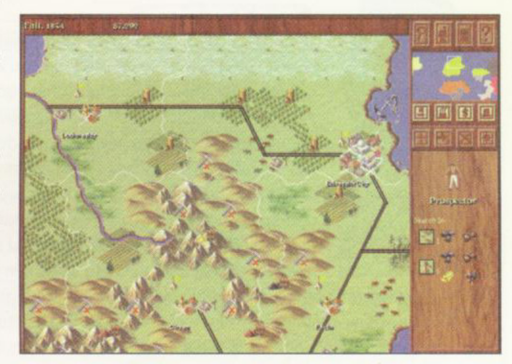


Verschiedene Bündnisse erleichtern Euch das Leben

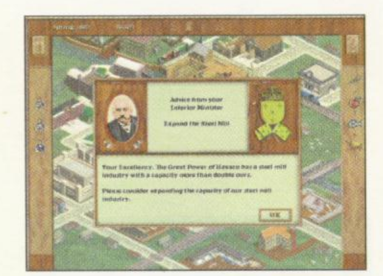


Im Handelsbuch werden alle Transaktionen einer Runde aufgeführt

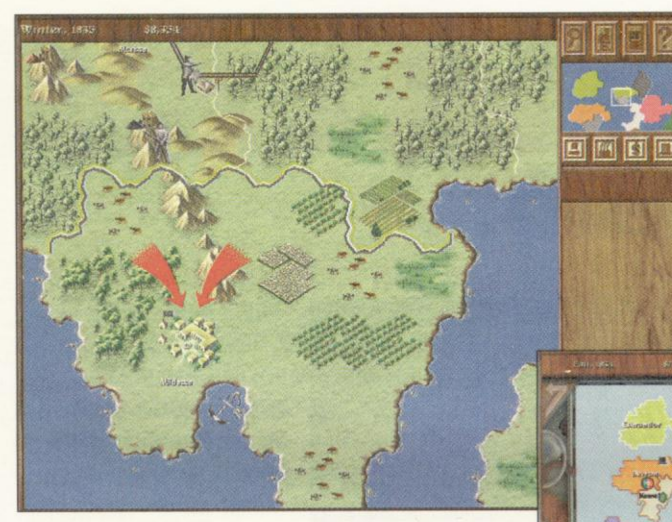
Um auf dem Weltmarkt mitmischen zu können, baut Ihr eine mächtige Handelsflotte auf.
Selbst während der technischen Revolution werden noch Arbeitskräfte benötigt, dieIhr in der Hauptstadt Eures Landes ordert. Einfache Malocher könnt Ihr aber auch zur Weiterbildung schicken. Nach der Schule mit reichlich Wissen bereichert, stellen sie mehr Arbeitskraft zur Verfügung. Wollt Ihr einen weiteren Spezialisten, schickt einen von der Schule abgegangenen Arbeiter auf die hiesige Universität.
Um von einem unbedeutenen Land zur Wirtschaftmacht aufzusteigen, bedarf es mehr, als seine Produkte anzubieten. So könnt Ihr in fremden Ländern Handelskammern errichten oder Botschafter entsenden, die fleißig für gute Stimmung bei dem fremden Herrscher sorgen. Gestaffelte Preisnachlässe machen die eigenen Produkte attraktiver, und eine saftige Finanzspritze läßt so manchen wohlwollend an Euch denken. Habt Ihr es auf jemanden abgesehen, könnt Ihr dessen Land auch boykottieren und den Handel einstellen. Ressourcenknappheit läßt sich ausnutzen, indem Ihr das knappe Gut einfach eine Weile zurückhaltet und dann auf den ausgehungerten Markt werft. Wie im richtigen Leben richtet sich der Preis nach Angebot und Nachfrage. Da es selten nur friedlich zugeht, müßt Ihr auch für ausreichend Waffengewalt sorgen. Zu diesem Zweck könnt Ihr verschiedene Armeen ausheben. Von der Infanterie über berittene Einheiten bis zur Artillerie könnt Ihr Euch entscheiden. Jede Stadt besitzt automatisch bewaffnete Milizen, die aber lediglich der Verteidigung dienen und nicht für Offensiven eingesetzt werden können. Gefällt Euch die Goldmine des Nachbarn oder hat dieser eine eigene Pferdezucht, die Ihr dringend benötigt, gebt Ihr den Marschbefehl. Im Taktikmodus könnt Ihr dann Eure Männer rundenweise gegen die Verteidiger ins Feld schicken. Wollt Ihr nicht selbst an die Front, könnt Ihr die Gefechte auch automatisch berechnen lassen. Wählt Eure Attacken aber mit Bedacht. Die anderen Staaten beobachten Euch genau und ein Krieg könnte einen wichtigen Handelspartner gegen Euch aufbringen.
Im industriellen Zeitalter gab es jede Menge Erfindungen. Forschen könnt Ihr jedoch nicht selbst. Ist etwas Bahnbrechendes entdeckt worden, erscheint ein Artikel in der Tageszeitung, die Euch am Beginn eines Zuges über die wichtigsten Neuigkeiten informiert. Neue Technologien könnt Ihr kaufen. Brückenkonstruktionen



Eine gute Infrastruktur läßt die Ressourcen fließen



Minister stehen Euch mit Rat und Tat zur Seite



Handel ist nicht immer alles. Unsere Truppen haben den Marschbefehl erhalten.

Geld macht Freunde. Rabatte machen Eure Produkte konkurrenzfähiger.



Interessante Neuigkeiten? Ihr erfahrt sie aus der Zeitung

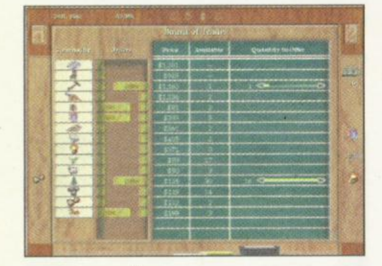
gestatten Euch beispielsweise das Schienennetz auch über Sümpfe zu bauen. Schaufelräder ermöglichen bessere Schiffe, und ein stählerner Pflug erhöht die Erträge Eurer Felder.

Nach dem Spielstart könnt Ihr eine neue Welt starten, die per Zufallsgenerator generiert wird oder Euch für ein Einzelszenario entscheiden, von denen es insgesamt sechs gibt. Drei entführen Euch ins Europa des 19. Jahrhunderts. Die restlichen dienen als Tutorial. Allen ist gemein, daß Ihr zwischen sieben Ländern wählen könnt. In den historischen Spielen ändern sich entsprechend Ausgangssituation und Schwierigkeitsgrad. Im Multiplayermodus können sich über Modem oder Nullmoden zwei, via Internet vier und im Netz bis zu sechs Menschen in Weltpolitik üben. Bis auf die Einzelszenarien erstreckt sich jedes Spiel von 1814 bis 1914.

Imperialismus teilt sich in fünf Hauptbereiche auf. Auf der Weltkarte beschäftigt Ihr Eure Spezialisten, sendet Schiffe aus und verlegt Eure Armeen in taktisch günstige Positionen. Im Transportmenü entscheidet Ihr, welche Rohstoffe und Güter innerhalb des Landes zur Industrie gekarrt werden. In der Hauptstadt verteilt Ihr Arbeiter auf die einzelnen Industriezweige, baut Fabriken aus und lernt neue Handlanger an. Hier gebt Ihr auch neue Schiffe in Auftrag und rekrutiert Männer für Eure Armee. In der Handelskammer könnt Ihr den Markt beobachten, eigene Produkte anbieten und natürlich auch selbst einkaufen. Im letzten Bereich stellt Ihr Euer diplomatisches Können unter Beweiß und erfahrt, wie der Rest der Welt auf Euch zu sprechen ist. Dort entsendet Ihr Handelsvertreter und Botschafter, sagt Wirtschaftshilfen und Kaufrabatte zu. Auch ist es möglich, hier Nichtangriffspakte oder Bündnisse anzubieten, aber auch Kriege erklären.

Die Bedienung ist SSI vorbildlich gelungen. Alle Bereiche lassen sich bequem und ohne große Umwege erreichen. Das Ressourcenmanagment, der Handel sowie die Diplomatie ist mit wenigen Mausklicks zu handhaben, so daß Klickorgien vermieden werden. Alles ist mit passenden Sounds unterlegt, die ausnahmslos gefallen. Die Musikstücke sind von hoher Qualität und passen zum Zeitalter.

mw



Unseren Überschuß an Bäumen bieten wir auf dem Weltmarkt an

SUPER

Der letzte Krieg hat mich mehr gekostet, als ich befürchtet hatte. Meine Industrie wartet auf wichtige Lieferungen, aber meine Stahlproduktion habe ich für Waffen verpulvert. Daher kann ich keine neuen Waggons produzieren. Zu meinem Leidwesen hat ein wichtiger Handelspartner aufgrund meines aggressiven Verhaltens seine Lieferungen eingestellt, und zwei weitere Länder haben mir den Krieg erklärt. In Imperialismus ist ständig was los. Geht es anfangs noch recht beschaulich zu, kommt der angehende Weltherrscher bald nicht mehr zur wohlverdienten Ruhe. Selten hat mich ein Spiel so sehr in seinen Bann gezogen. Ich kann und möchte Imperialismus mit keinem anderen Strategiespiel vergleichen, denn für mich besitzt es durch die gelungene Mixtur zwischen Strategie und Wirtschaft seine ganz persönliche Note. Strategen sollten zugreifen. Einsteiger können dies auch bedenkenlos tun, denn trotz der Komplexität werden sie nach und nach an die vielfältigen Möglichkeiten herangeführt und mit einer gut durchdachten Steuerung erfreut.

Maik Wöhler

Name .... **Imperialismus**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Mindscape/SSI
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 6

System .... Windows 95
Festplatte belegt .... XX MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Maus
Extras ...... Modem, Nullmodem, ... TCP/IP und Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

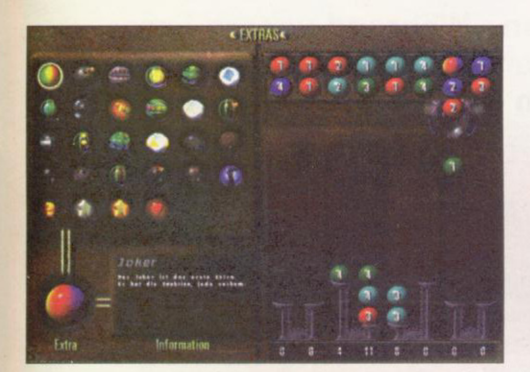
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **67%**
Sound **73%**
Spielspaß

Solo	Multi
81%	85%

SWING

Neue Spielideen sind meist Mangelware – Software 2000 möchte jetzt die Herzen aller Tüftler erobern



Ein Informationsmenü informiert Euch über die Bedeutung der Extra-Kugeln

Sokoban, Tetris und Lemmings – drei unterschiedliche Spiele, die dennoch etwas gemeinsam haben: Die innovative Idee, mit deren Hilfe sich die Programme in die Herzen aller Spieler katapultierten. In diese Riege versucht nun auch Swing vorzustoßen, ein Knobel- und Denkspiel aus dem Hause Software 2000.
Gespielt wird mit Kugeln, die sich außer in der Farbe auch im Gewicht unterscheiden. Beide Merkmale sind spielentscheidend, eine Zahl auf den Bällen markiert dabei das Gewicht. Die Kugeln werden nacheinander aus einem Depot von der Bildoberseite in einen Kran gepackt und nach unten auf vier Waagen abgelegt. Ziel des Spiels ist es, horizontale Reihen von mindestens drei gleichfarbigen Kugeln zu bilden, die dann explodieren und Punkte ergeben. Soweit zum Grundprinzip. Doch was auf den ersten Blick recht einfach scheint, wird durch zusätzliche Features deutlich schwerer. Wenn eine leere Waagschale beispielsweise mit einer Kugel mit einer Gewichtseinheit bestückt wird, sinkt diese Schale nach unten, während das entsprechende Gegenstück nach oben schwingt. Wird nun auf dieses eine Kugel von beispielsweise drei Einheiten fallengelassen, drückt das nun stärkere Gewicht die Schale hinunter, die andere schwingt hoch und schleudert die sich darauf befindliche Kugel mit dem einen Gewicht zwei Waagschalen weiter. Dies ist jedoch nicht zufällig, die Schleuderweite ergibt sich aus der Differenz der unterschiedlichen Gewichte. So würde in unserem Beispiel eine vier Einheiten schwere Kugel die andere um drei Waagschalen weiterbefördern. Da die so entfernte Kugel wieder auf einer anderen Schale landet, ändert sich womöglich auf einer anderen Waage das Gewichtsverhältnis. Die Folge: Aufeinanderliegende Kugeln heben oder senken sich; die Farbzuordnung ändert sich folglich in den Reihen.
Doch damit nicht genug, denn 28 verschiedene Extrabälle mischen sich im Laufe des Spiels unter die Farbkugeln; damit werden beispielsweise einige Bälle weggesprengt, verdunkelt oder hinzugefügt. Das Spiel endet, wenn eine Waagschale bis zum Kran nach oben aufgefüllt wurde. Ähnlichkeiten zum Klassiker Tetris sind nicht von der Hand zu weisen, doch anders als bei Tetris spielt Ihr nicht gegen die Zeit. Die Anordnung der Kugeln bestimmt Ihr selbst, so manches Mal müssen in der Taktik Kompromisse eingegangen werden, um zum Beispiel das nahende Spielende zu verhindern. Vor allem der integrierte Multiplayer-Modus macht richtig Laune, zwei Spieler können sich dabei an einem PC oder bis zu acht Spieler im Netzwerk die Kugeln so richtig um die Ohren sausen lassen. *jb*



Technisch feine Hintergrundbilder erscheinen während des Ladevorgangs



Langsam wird es brenzlig: Wenn eine Reihe am Kran anstößt, ist das Spiel beendet



Jan Binsmaier

GUT

Ein echter Klassiker im Stile Tetris wird Swing wohl nicht werden, dennoch ist es ein gelungenes Denkspiel für zwischendurch. Vor allem im Multiplayer-Modus sind wahre Schlachten gegen Kollegen und Freunde möglich; besonders gefiel mir dabei, Maik ein wenig zu ärgern. Denn der wunderte sich im Test, woher plötzlich zusätzliche Bälle seine Strategien zunichte machten. Ich hatte ihm nämlich verschwiegen, daß man seine eigenen Kugeln zum Kontrahenten in das Spielfeld schleudern kann. Bis er dahinter kam und mich wüst aufgrund meiner Gemeinheit beschimpfte, war mein Vorsprung groß genug. Gelungen empfinde ich die langsam steigende Schwierigkeit beim Spielen. Denn je länger das Spiel dauert, desto mehr verschiedene Farbkugeln erscheinen, und auch die Gewichtseinheiten der einzelnen Kugeln werden größer. Die Kombination dieser Veränderung macht es zunehmend schwieriger, die gewünschten Farbreihen anzuordnen. Auch der niedrige Preis bringt Laune; Swing ist vor allem für alle Netzspieler empfehlenswert.

Name	**Swing**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Software 2000
Niveau	einstellbar
Preis	40 Mark
Spieler	1 bis 8
System	DOS/Windows 95
Festplatte belegt	50 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX2/66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 76%
Sound 74%

Spielspaß

Solo	Multi
75%	83%

POWER DATA

Viel hat sich seit der vorigen Ausgabe nicht getan. Während unsere Leser auf den vorderen Plätzen an ihrer Vormonatswahl festhalten, hat sich in den Verkaufscharts lediglich Earth 2140 weiter an die Spitze vorgearbeitet.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(1.)	Dungeon Keeper
2.	(-)	Pazifik Admiral
3.	(-)	Pro Pinball: Timeshock!
4.	(4.)	Pandemonium!
5.	(-)	Little Big Adventure 2
6.	(9.)	Earth 2140
7.	(-)	X-Com: Apocalypse
8.	(-)	Anstoss 2
9.	(-)	Resident Evil
10.	(-)	The Need for Speed 2



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Earth 2140
2.	(2.)	Comanche 3
3.	(3.)	C&C – Alarmstufe Rot
4.	(7.)	F1 Grand Prix 2
5.	(-)	Der Industriegigant
6.	(4.)	Star Trek – Generations
7.	(-)	Pro Pinball Timeshock
8.	(-)	Die Siedler 2
9.	(-)	Imperium Galactica
10.	(6.)	Extreme Assault

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Juni '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 8/97 sind:

Sebastian Memmer, Mürnach
MASTER OF ORION II

Georg Fritzsche, Jene
OUTLAWS

Stefan Kuhn, Fröndenberg
Z

Johannes Dorn, Weidach
DUNGEON KEEPER

Hennig Aebker, Bremen
CIVILIZATION 2

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Diablo
3.	(3.)	Tomb Raider
4.	(4.)	MDK
5.	(23.)	Dungeon Keeper
6.	(11.)	Comanche 3
7.	(12.)	KKND
8.	(5.)	Die Siedler 2
9.	(10.)	X-Wing vs. TIE Fighter
10.	(25.)	indiziert (id Software)
11.	(6.)	Watcraft 2
12.	(7.)	Earth 2140
13.	(20.)	Medd for Speed 2
14.	(8.)	C&C 2 – Gegenangriff
15.	(16.)	F1 Grand Prix
16.	(24.)	indiziert (3 D Realms)
17.	(22.)	Redneck Rampage
18.	(19.)	NHL 97
19.	(13.)	Bundesliga Manager
20.	(-)	P.O.D.
21.	(21.)	Outlaws
22.	(-)	Master of Orion 2
23.	(9.)	Interstate '76
24.	(15.)	Theme Hospital
25.	(-)	Schleichfahrt
26.	(26.)	DSA 3 – Schatten über Riva
27.	(17.)	Fifa 97
28.	(-)	Moto Racer
29.	(-)	Extreme Assault
30.	(14.)	Civilization 2

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im Juli sind:

Ulrich Achenbach, 28225 Bremen

Steffen Schulz, 06484 Ditfurt

Wolf Böhm, 13351 Berlin

Kuno Kamphausen, 52441 Linnich

Sven Hernes, 15949 Beeskow



5 Matrox Mystique zu gewinnen

Und wieder habt Ihr die Chance auf einen tollen Gewinn: In Zusammenarbeit mit Matrox verlosen wir diesmal fünf Matrox Mystique 4MB. Um in die große Kiste der potentiellen Gewinner einer dieser Grafikkarten zu gelangen, müßt Ihr nur die nebenstehenden Fragen richtig beantworten! Kreuzt also das Feld an, von dem Ihr meint, daß es die richtige Antwort ist, schreibt (oder klebt) sie auf eine Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Matrox Mystique
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Einsendeschluß ist der **20.September 1997** (Es gilt das Datum des Poststempels).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und Mitarbeiter von Matrox und dem DMV-Verlag sowie deren Angehörige dürfen natürlich an dem Wettbewerb nicht teilnehmen.

Die Fragen

1. Welche Bildwiederholfrequenz wird in KHz angegeben?
- a. Vertikal
- b. Horizontal

2. Was wird mit RAMDAC bezeichnet?
- a. Die Taktfrequenz des Grafikporozessors
- b. Die Zugriffszeit des Grafikspeichers

3. Wofür steht die Grafikspeicherbezeichnung SGRAM?
- a. Super Grafik RAM
- b. Statischer Grafik-RAM
- c. Synchroner Grafik-RAM

PENTIUM

Das neue Maß

Im Test: der G6-266XL von Gateway 2000. Genau wie damals der P5-166Elite ist auch der G6 wieder ein großer Wurf – brandneu und unschlagbar...

Vor einiger Zeit stellten wir den „P5-166ELITE" von Gateway 2000 vor, den ersten serienmäßigen Pentium mit MMX-Erweiterung. Dieser Rechner schlug so ein, daß er auf Anhieb den Power-Play-Kauftip erntete.
Selbst auf die Gefahr hin, daß es langweilig wird – auch diesmal wird sich nichts daran ändern! Im Test hatte ich den brandneuen Pentium II MMX/266 MHz von Gateway 2000, kurz G6-266XL genannt. Schon als ich die riesigen, schwarzweißen Kartons sah, war ich nicht mehr zu halten. Nichts wie auspacken, einschalten und staunen! Aber zuerst mal „unter die Haube" sehen – logisch. Gleich beim ersten Anblick der „Innereien" bekommt der Fachmann (und Freak) feuchte Augen! Wohin man auch sieht – High-Tech vom allerfeinsten! Hier also die Bestandsaufnahme:
In dem optisch gut dastehenden Big-Tower-Gehäuse fällt als erstes die neue INTEL-CPU Pentium II/266MMX auf, das Herzstück der Rennmaschine. Der Prozessor ist diesmal als **Slot-CPU** ausgelegt und verfügt über einen gewaltigen, leistungssteigernden Level 1-Cache von 512 kByte Größe!
Er ist auf einem **ATX-Mainboard** untergebracht, das mit dem **INTEL 82440FX -Chipset** und einem **deutschsprachigen AMI-BIOS** sowie zwei **UniversalSerialBus-Anschlüssen (USB)** ausgerüstet ist. Das Board besitzt vier PS/2-Steckplätze für die Speichermodule. Zwei davon sind mit je 32 MByte bestückt. Ein **Arbeitsspeicher von 64 MByte** ist für dieses System recht ordentlich und völlig ausreichend, läßt sich jedoch auf 128 MByte aufrüsten. Die dafür erforderlichen 512kByte Cache sind bereits vorhanden.
Die Festplatte ist keine geringere als eine **Seagate Barracuda mit 9 GB (!), UltraWide-SCSI** versteht sich. Mit ihren 7200 U/min, 512kByte Cache und 8,2 ms Zugriffszeit hat sie einen Datentransfer von **maximal 124 Mbit/s**, und zählt so zu den momentan schnellsten und zuverlässigsten Harddisks überhaupt! Sie hängt standesgemäß an einem **UltraWide-SCSI-Controller der Firma Adaptec, Typ AHA2940UW**. Dieser Controller gilt unter anderem wegen seiner Datentransferrate von **maximal 40 MByte/s** als DIE Lösung.

Auch das CD-ROM-Laufwerk ist das, wo „Rolls Royce" draufstehen würde, wär's ein Auto! Das **Plextor PX12Tsi**, ein **12-fach-Speed SCSI-Laufwerk mit 512kByte Lesecache**, ist das zuverlässigste, das ich kenne. Ich selbst benutze es schon, seit es auf dem Markt ist. Es ist mit einer intelligenten Steuerung ausgestattet, die die Geschwindigkeit herunterregelt, wenn's zu Leseproblemen kommen sollte, was allerdings aufgrund der hervorragenden Fehlerkorrekur sehr selten geschieht. Es kann alle üblichen CD-ROM Standards erkennen und lesen, kann Audiodaten digital einlesen, und hat auch mit selbstgebrannten CDs – ob Blau, Grün oder Gold – keinerlei Probleme. Obendrein ist es geräuschmäßig angenehm laufruhig – für ein 12-fach-Laufwerk jedenfalls. Kurz gesagt, es macht einfach Spaß. Allerdings zählt es auch zu den teuersten seiner „Größenordnung".
Die anderen Komponenten dieses Superrechners sind zumindest oberer Durchschnitt. So auch die Grafikkarte. Die **STB Virge GX3D (4MByte EDO-RAM, 170MHz RAMDAC)** ist recht flott – Auflösung und Bildwiederholraten lassen kaum Wünsche offen. Bis zu einer Auflösung von 1280x1024 ist ein flimmerfreies Bild noch bei 16 bit Farbtiefe angesagt. Frameraten-Jäger werden allerdings ein wenig enttäuscht, denn die GX3D liegt hier etwas unter der Mystique. Nach einem Voodoo-Chip sucht der Spieler vergebens, aber die überall erhältlichen Add-On-Karten erfüllen die 3D-FX-Funktion sowieso besser, als die derzeit angebotenen Kombi-Karten.
Vom Monitor, einem **17-Zoll Vivitron 700** (Gateway's Hausmarke) wollte ich mich gar nicht mehr trennen. Er verfügt über eine SONY-Trinitron-Flachbildröhre und hat ein so scharfes Bild, daß man gar nicht mehr wegsehen möchte! Er war bei allen Anwendungen wie CAD, Grafik, Text und Spielen für seine Größe unschlagbar. Auch vom äußerlichen Design her ist er schön anzusehen – ich würd' ihn kaufen, wenn ich ihn nicht schon einen hätte!
Das Soundsystem ist nicht gerade das bekannteste, aber das sagt in diesem Fall nichts aus. Es handelt sich um eine **Ensoniq Wavetable PnP 16-bit PCI (!!) Soundkarte mit integriertem 32-bit DSP Synthesizer**. Sie sorgt für einen klaren, sauberen Ton; lediglich mit dem MIDI-

SLOT-CPU

Als Slot-CPUs werden Prozessoren bezeichnet, die nicht wie üblich in einem Sockel flach auf dem Mainboard untergebracht sind, sondern sich auf einer Steckkarte befinden, die aufrecht in einen Spezialslot auf dem Board gesteckt wird. Dieses System bietet viele Vorteile. So werden zum Beispiel beim Pentium Pro, der ja an sich keine Slot-CPU ist, sogenannte Slot-CPU-Karten verwendet, um ein Dual-Prozessor-System äußerst platzsparend und lüftungstechnisch optimal unterzubringen (bei der enormen Größe der Pentium Pro-CPU eine gute Idee). Der INTEL Pentium II wurde schon als Slot-CPU konstruiert. Der neue, jetzt SLOT 1 genannte Sockel, nimmt den Prozessor senkrecht auf – er wird inklusive Lüftergehäuse von unten (!) mit dem Board verschraubt – muß er auch, denn mit dem erwähnten Lüfter ist der Prozessor so groß und schwer wie ein schnurloses Telefon!

II VON INTEL
der Dinge



Nicht nur vom Aussehen her ein gelungener Wurf: der G6-266XL von Gateway 2000

Klang konnte ich mich nicht so ganz anfreunden. Ich muß allerdings zugeben, daß ich AWE64-verwöhnt, und so wahrscheinlich recht voreingenommen bin! Aber bei aller Voreingenommenheit: Das **Subwoofer-System ACS410/ACS251 von Altec bietet HiFi satt!** Mit dem sehr üppig dimensionierten Bass-Booster kann man bei entsprechender Lautstärke die „Hütte" zum wackeln bringen! Zum Abschluß wäre da noch der externe **Zyxel Omni.net ISDN Terminal Adapter** zu erwähnen. In Ermangelung einer ISDN-Leitung wurde er zwar nicht getestet, aber die Leistung dieses Gerätes ist ja hinlänglich bekannt, und in der oberen Hälfte der Skala anzusiedeln. Ebenfalls zum Lieferumfang gehören eine Windows95-Tastatur, die Microsoft-Maus und einiges an Software, wie zum Beispiel Microsoft Windows95 (CD) und Microsoft Office97 Small Busines Edition Plus (CD) sowie ISDN-, Fax- und Internet-Software.

Aber jetzt endlich zum eigentlichen Test.

Angetreten ist der Rechner gegen den schon im Terratec-Soundkarten-Test erwähnten P200. Vom Bootverhalten hätte ich mir etwas mehr erwartet – Zeitvergleich zu meinem P200 etwa 1:1. Das sieht dann bei Anwendungen allerdings ganz anders aus. Word95 in nicht einmal vier Sekunden (!) auf den Schirm zu bringen, ist nunmal heftigst! War das Programm schon einmal geladen und wird erneut gestartet, bekommt man den Finger nach dem Doppelklick kaum noch von der Maustaste – in nicht ganz einer Sekunde ist es da! Auch alle anderen Windows95-Anwendungen (32 bit) sind blitzschnell einsatzbereit. Alles in allem ist der G6 von Gateway ein Rechner, von dem man sich nur schwer wieder trennen kann. Er kann ohne Abstriche jedem empfohlen werden – egal, ob er nun im Architekturbüro oder bei einem **Spielefreak** unter dem Schreibtisch steht.

Ach ja, der Preis – der ist in die Kategorie recht günstig einzustufen, obwohl selbst dann ein so absolutes High-End-System wie der Pentium II/266MMX noch ein ziemlich teures „Spielzeug" ist. Das Komplettsystem G6-266XL besteht aus allen hier beschriebenen Komponenten und wird für unverbindliche 8.549 Mark angeboten, läßt sich aber beliebig auf- oder abspecken. **So können zum Beispiel nur durch die Wahl einer anderen Festplatte immerhin über 2.100 Mark gespart werden!** Außerdem ist im Komplettpreis eine 3-Jahres-Garantie von Gateway auf die Zentraleinheit inbegriffen – nicht schlecht!

tz

SPIELVERHALTEN

Um die Leistung bei Games zu testen, wurden der Pentium II und der P200 verkabelt und dann wurde gespielt, „bis die Strippen glühten"! Hier war ein ganz anderes Verhalten des Testrechners als bei den Anwendungen bemerkbar. Die Installation der Spiele auf dem P II lief etwa 50% schneller ab, die Ladezeiten im Single-Player-Modus standen im Verhältnis 2:1 für den G6-266XL. Bei der Initialisierung des Null-Modems lag eigenartiger Weise der P200 eindeutig vorne. Gespielt wurde zuerst im Single- und dann im Multiplayer-Betrieb. Letzteres wegen Nichtvorhandenseins passender Netzwerkkarten ausschließlich über Null-Modem-Kabel. Dazu hatten wir uns unter anderem Need for Speed II, C&C, Descent II und zwei indizierte id-Games (Ihr wißt schon...) ausgesucht. Abstürze gab es auch, aber die waren meistens auf die User zurückzuführen, die mit ihren dicken Fingern immer wieder auf die dämlichen WIN95-Tasten statt auf STRG drückten! Dann war im Multiplayer-Mode weder das System, noch das Game zu retten – es half nur ein Neustart der Maschine. Im Single-Player-Mode rief ich diesen Fehler absichtlich hervor, was aber ohne Folgen blieb – nach einem erneuten Druck auf die Taste war alles wieder OK. Die Games liefen flüssig und ohne Probleme – der MMX-Prozessor konnte seine Fähigkeiten deutlich ausspielen, und das im wahrsten Sinne des Wortes!

SOUNDCH

Die „Base 1" von Electronic

Während der Profi noch auf die EWS64 wartet, beweist die Einsteigerkarte schon mal ihre professionellen Fähigkeiten

Klein, stark, schwarz" – diese Bezeichnung trifft's am ehesten, was diese 16bit-ISA-Soundkarte zu bieten hat. Angefangen von der großen Kompatibilität für Spiele und alle möglichen Betriebssysteme (Win95, NT, OS/2), bis hin zu einer Aufnahme / Wiedergabe-Samplerate von 4 kHz – 55,2 (!) kHz und einer sensationellen Softwareausstattung, hat mich diese neue Soundkarte der Terratec Electronic GmbH begeistert. Also sehen wir uns die Karte hardwareseitig mal etwas näher an. Euch bleibt leider nur das Foto, aber ich hatte sie für Euch in den Händen – und vor allem im Rechner!



Schon beim Auspacken besticht diese Karte durch ihre hervorragende Verarbeitung und die tolle Optik. Letztere ist zwar für die Funktion der Karte absolut unwichtig, aber das schwarz/goldene Prachtstück fällt eben ins Auge...

Hier erstmal der Testrechner-Steckbrief: Chaintech 5TTM-TX -Mainboard mit INTEL Pentium Prozessor 200MHz, 64MB EDO-RAM, 60ns, Matrox Mystique 4MB, Adaptec-SCSI-System, keine Modem- oder Netzwerkkarte. Für den Test des Soundkarten-Gameports wurden ein Logitech Wingman Extreme und das Trustmaster Formula-T2 - Lenkradsystem (mit Pedalen) verwendet. Betriebssystem: Win95 (A-Version) mit installiertem TX-Chipset-Update. (Dieses Update ist sehr wichtig, da sonst Win95 das neue INTEL-TX-Chipset nicht erkennen und somit Plug'n'Play Funktionen nicht korrekt ausführen kann!)

Der erste Start mit der frisch eingesetzten Karte verlief ohne Probleme – die Plug'n'Play-Erkennung der Karte machte nicht die geringsten Schwierigkeiten.

Bei der Installation der Software stieß ich auf keinerlei Probleme. Die Programme sind alle einzeln installierbar – jedes hat ein eigenes, übersichtliches Verzeichnis. Das Softwarepaket kann sich übrigens sehen lassen! Das Media-Rack sucht gewiß seinesgleichen! Auch die Soundsoftware ist nicht von schlechten Eltern! Hier sind Namen wie Steinberg und so weiter vertreten. Zwar „nur" in funktionsfähigen (!) Demos, aber die sind schon sehens – sorry – hörenswert! Auch dem „Mixman" – ein virtueller Techno-Mixer mit 2 x 8 Kanälen muß man probiert haben...! Weiter möchte ich darauf nicht eingehen – laßt Euch überraschen!

Alle Spiele erkennen die „Base 1" anstandslos als „SoundBlaster 16 oder kompatible" Karte. Das ist überhaupt kein Wunder – sie unterstützt alle gängigen Standards wie das Windows Soundsystem (incl. OLE), Windows95 DirectSound, Soundblaster Pro, Soundblaster und AdLib. MPC Level II ist selbstverständlich!

Außerdem ermöglicht die „Base 1" ein „enhanced Full Duplex" für Internet-Telefonie genauso, wie den V-Space 3D-Sound.

Bei der 8- oder 16-Bit-Wiedergabe / Aufnahme wird die schon erwähnte Sample-Frequenz von 4 kHz bis 55,2 kHz erreicht. Das übertrifft übrigens sogar die Frequenz einer CD (44,1 kHz)! Somit sind also auch Aufnahmen von DAT-Recordern in perfekter Qualität möglich!

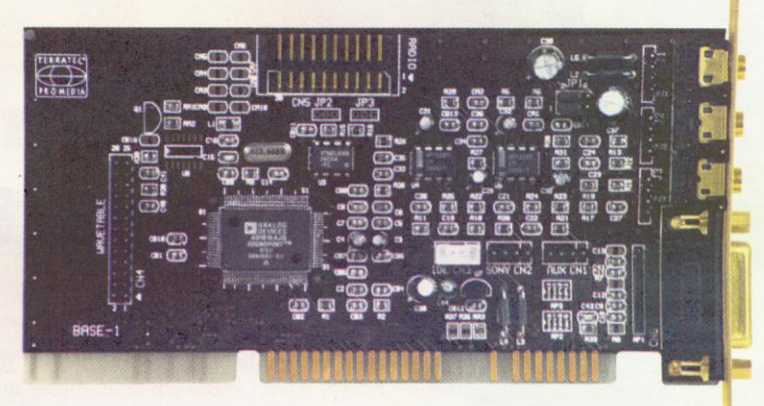
Die Karte verfügt über einen OPL3-kompatiblen FM-Synthesizer, der eine 20stimmige Polyphonie bietet.

Über den WaveBlaster-pinkompatiblen Connector lassen sich die Terratec-Wavetables und selbstverständlich auch die Module anderer Hersteller, die dem WaveBlaster-Standard entspre-

TECHNISCHE DATEN

Digital Audio:	8/16 bit Wiedergabe/Aufnahme bei 4kHz - 55,2kHz hardwareseitig
	Enhanced Full Duplex (Dual DMA in Stereo)
	Integrierter 3D-Sound (V-Space)
	Aufnahme und Wiedergabe von allen Quellen!
Synthesizer:	OPL3 kompatibler FM Synthesizer
	Stereo 20stimmige Polyphonie
	Wavetable-Connector (WaveBlaster-pinkompatibel)
Midi/Joystick:	Kompatibel mit MPU-401 (UART), Soundblaster Midi Interface, 64 Byte FIFO
	Unterstützung für Standard IBM PC Joystick Interface
Verstärker:	Stereo mit je 1Watt pro Kanal
Kompatibilität:	Windows kompatibel (incl. OLE-Unterstützung)
	Windows95 Direct Sound
	Soundblaster Pro, Soundblaster und AdLib, MPC Level II

ECK Terratec im Test



Einsteigerkarte mit Profileistung und Niedrigpreis: die Base 1 von Terratec

chen, anschließen. Das ermöglicht es, die „Base 1“ zu einer HighEnd-Wavetable-Card aufzurüsten und so den Sound neu zu erleben! Spätestens dann macht es auch jede Menge Spaß, das Midi-Interface zu nutzen. Es verfügt über einen 64 Byte-FIFO und ist zu MPU-401 (UART-Mode) voll kompatibel! Natürlich kann man diesen Port auch für so profane Dinge wie einen Joystick verwenden!
Wer zwei Sticks anschließen will, besorgt sich einfach einen Y-Adapter. Die Karte unterstützt dann beide ohne Probleme. Damit wäre nun wohl auch die Frage geklärt, ob Lenkradsysteme mit Pedalen unterstützt werden...

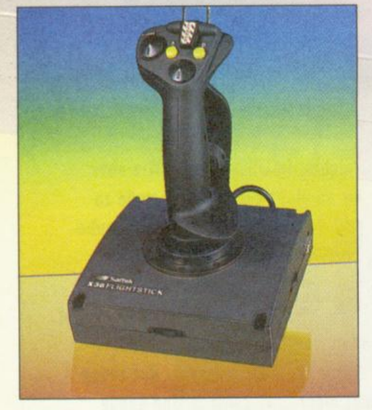
Bei diesen Leistungsdaten fällt es relativ schwer zu glauben, daß es sich tatsächlich um eine Einsteigerkarte handelt. Mit einem von Terratec empfohlenen Verkaufspreis von sage und schreibe nur 99 Mark (!) kann sie jedoch ohne Probleme in diese Kategorie gerechnet werden. Ich denke, da sollte man sich wirklich fünfmal Überlegen, ob man sich jetzt immer noch eine NoName-Karte antun will, um vielleicht im Endeffekt vielleicht 15 Mark zu sparen und dafür auch noch auf jeglichen Support zu verzichten?! *tz*



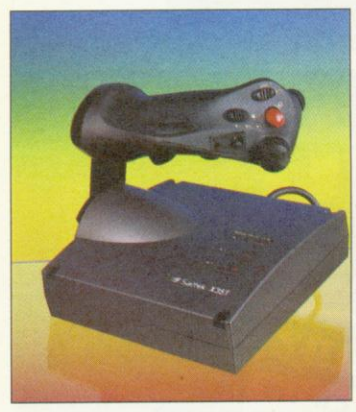
ALLES Joysticks und

Lange versprochen, jetzt endlich da: Eingabegeräte im Vergleichstest

Bei jedem neuen Spiel steht man wieder vor der Frage: Womit spiele ich denn dieses nun am besten? Gerade Flugsims belegen die Tastatur mit unzähligen Funktionen – und in der Hitze des Gefechts kann man sich gerade nicht an Tastenkombinationen wie „Strg"+"Alt"+"Entf" erinnern oder muß zu lange vom Bildschirm wegsehen. Prügelspiele wiederum lassen sich nur unbequem mit Joysticks, sondern lieber mit Gamepads zocken, Rennsimulationen wie „Grand Prix 2" schreien nach Lenkrädern und Pedalen. Wir haben für Euch die interessantesten Vertreter unter die Lupe genommen, wobei mit dem „Force FX811" von CH eine neue Technologie in den Handel kommt, nämlich die des „Force Feedbacks". Hier wird der Knüppel je nach Situation in Vibrationen versetzt. Der zweite Stick aus dieser Kategorie, der Microsoft „Sidewinder Force Feedback Pro" ist erst im Herbst erhältlich. Aus Platzgründen beschäftigen wir uns in dieser Ausgabe nur mit Joysticks, in der Power Play 10/97 liefern wir Euch dann die Gamepads und Lenkräder nach.



X35T



X36 Flightstick

Saitek X36 Flightstick

Mit diesem Produkt stößt Hersteller Saitek zum ersten Mal in höhere Preisklassen vor. Der unter Windows 95 frei programmierbare Steuerknüppel besitzt fünf Knöpfe, zwei Coolie-Hats und eine Umschalttaste. Besonderer Gag an dem Flightstick ist ein zurücklegbarer Button, der somit über eine Art Sicherung verfügt und nicht unabsichtlich gedrückt werden kann. Dieses Feature wird jedoch dadurch beeinträchtigt, daß die Taste genau anders herum als logisch erscheint ausgelöst wird, nämlich in heruntergeklappter Position. Der recht stabile Stick ist zudem für kleine Hände ungeeignet, die Position des dritten Knopfes ist unglücklich gewählt. Die Hütchen wirken außerdem etwas schwammig. Somit bekommt Ihr für knapp 200 Mark zwar kein Supergerät, seinen Dienst erfüllt der „X36" aber trotzdem.

Name:X36 Flightstick
Hersteller: Saitek
Preis: ca. 200 Mark

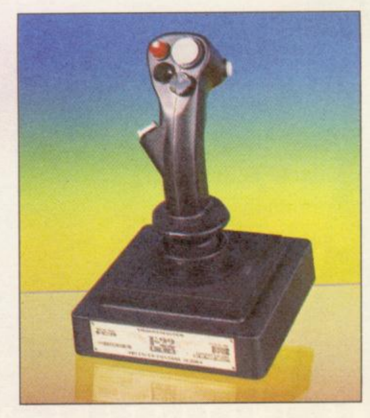
Saitek X35T

Der an den „X36" anschließbare Schubhebel macht da jedenfalls einen schon viel besseren Eindruck. Er ist mit zwei Knöpfen, zwei Rädchen, einem Ministick als Mausersatz, drei Umschaltern und einem Wippschalter als Ruderersatz ausgerüstet. Das Gerät liegt griffig in der Hand, besonders die frei drehbaren Rädchen sind z.B. zum Waffenumschalten gut geeignet. Auch die unterhalb des Griffes liegende Wippe erleichtert das Fliegen sehr. Beide Produkte verfügen übrigens über einen CH-Emulationsmodus.

Name: X35T
Hersteller: Saitek
Preis: ca. 200 Mark

Thrustmaster F-22 Pro

Auf den ersten Blick verrät das aktuelle Thrustmaster-Modell schon sein Hauptfeature: Stabilität. Der massive Metallfuß läßt keinen Zweifel daran, daß es sich hierbei um ein anspruchsvoll gefertigtes Gerät handelt. An dem neu designten Knüppel im F-22-Look befinden sich fünf Buttons und vier Coolie-Hats. Leider vermißten wir ein Gasrädchen, denn eine Schubänderung ohne die Tastatur zu benutzen, ist hier nur in Verbindung mit einem Schubhebel möglich. Der Stick ist ebenfalls programmierbar, dazu wird er außer an den Joystickport zwischen Keyboard und Rechner geklemmt. Das Handling gestaltet sich straff wie gewohnt, was einigen Kraftaufwand erfordert – „knüppelhart" ist der passende



F-22 Pro

IM GRIFF
Co. im Härtetest



So sieht das Konfigurationsmenü für den Saitek X36 aus

Ausdruck. Alles in allem dürften sich wohl Spieler mit Bewußtsein für edle und vor allem teure Sticks zum Klientel zählen: Mit etwa 330 Mark ist das neue Thrustmaster-Spitzenprodukt nämlich auch am oberen Ende der Preisskala.

Name: F-22 Pro
Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 330 Mark

CH F-16 Combatstick

Dieser Knüppel hat alles, was für Simulationen notwendig ist: Sechs Knöpfe, einen Schubregler und zwei Vierweg-Hütchen. Der der Steuersäule der F-16 nachempfundene Stick liegt gut in der Hand, alle Buttons und sonstige Eingabemöglichkeiten sind in direkter Reichweite. Die Knöpfe hinterlassen ein angenhmes Druckgefühl. Dazu bietet das Gerät den Vorteil, daß es nahezu alle Simulationen neben den Thrustmaster-Standardprodukten direkt unterstützen. Allerdings haben auch hier Leute mit zierlichen Händen Probleme, denn der eigentliche Hebel ist recht voluminös, was übrigens für alle an dieser Stelle getesteten CH-Produkte gilt. Ansonsten erhält der Simulations-Fan hier einen zwar nicht gerade preiswerten, aber immerhin alltagstauglichen Knüppel für alle Gelegenheiten.

Name: CH Combatstick
Hersteller: CH Products
Preis: 120 Mark

CH F-16 Fighterstick

Etwas gehobenere Ansprüche erfüllt der „Fighterstick“, der zwar zwei Knöpfe weniger, aber dafür zwei Coolie-Hats mehr als der „Combatstick“ hat. Der Knüppel sitzt auf einer etwas größeren Basis, die Schubkontrollrädchen haben ebenfalls einen höheren Durchmesser. Neben dem Gameport wird der „Fighterstick“ zwischen die Tastatur gesteckt, wobei hier intelligenterweise sowohl PS2- als auch „normale“ Keyboardstecker benutzt werden können. Wie sein kleinerer Bruder verfügt der Stick über eine Handballenauflage und zwei Trimmregler, der Widerstand der Federn ist vielleicht etwas lasch, ermöglicht aber so genauere und präzisere Bewegungen. Daher kommen wir wie im Test in der PP Spezial 1/97 zu dem Fazit, daß die Entscheidung, Thrustmaster- oder CH-Produkte zu kaufen, reine Geschmackssache ist.

Name: CH F-16 Fighterstick
Hersteller: CH Products
Preis: ca. 200 Mark



CH Force FX811

Das technisch innovativste Produkt in diesem Test ist zweifellos der „Force FX811“ aus dem Hause CH Products. Der erste „Force Feedback“-Stick der Welt konnte jedoch nicht völlig überzeugen. Das Gerät wird an den Joystickport und an eine serielle Schnittstelle angeschlossen – wohl dem, der zwei davon hat. Außerdem wird ein seperater Stromanschluß benötigt. Auf der voluminösen Basis thront ein mit dem „Combatstick“ fast identischer Knüppel. Zwei Coolie-Hats und sechs Buttons runden die Ausstattung ab. Ein Sensor im Griffstück verhindert, daß der Knüppel umherzuckt, wenn er nicht angefaßt wird. Der durch Elektromotoren erzeugte Stoß- und Rütteleffekt macht zwar Spiele wie „Jetfighter III“ und „Air Warrior 2“ zum Erlebnis, ist aber nicht gerade alltagstauglich. Erstens werden nach einer gewissen Zeit die Motoren recht heiß; von handwarm kann da nicht mehr die Rede sein. Zudem leisten sie im abgeschalteten Zustand – bei momentan den meisten Spielen also – einen bestimmten Widerstand, der sich



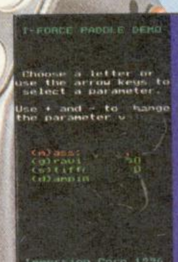
F-16 Combatstick



F-16 Fighterstick



Force FX811





Dieses kleine Demo zeigt Euch den „Force Feedback"-Effekt, indem es den kleinen Ball auf die mit dem Stick zu bewegende Linie fallen läßt



Cyclone 3D



PC Attack

merkwürdig anfühlt. Außerdem findet sich kein Gashebel, womit der „FX811" der einzige teurere CH-Stick ohne dieses Feature ist. Also muß ein seperater Schubhebel her, womit sich die Käuferschicht auf Hardcore-Freaks beschränken dürfte, denen Geld nicht ganz so wichtig ist. Diese werden mit dem Gerät aber sicherlich glücklich werden.

Name: Force FX811
Hersteller: CH Products
Preis: ca. 350 Mark

Cyclone 3D

Interact, in die übrigens die deutsche Firma Jöllenbeck involviert ist (seit den 80ern etwa durch ihre „Quickjoy"- bzw. „Quickshot"-Serie bekannt), liefert hiermit einen ebenfalls frei programmierbaren Steuerknüppel ab. Auf dem recht billig anmutenden Gehäuse sitzen sechs Hauptknöpfe, die vier Funktionen erfüllen – die beiden übrigen sind für Linkshänder gedacht –, ein spitzes Hütchen sowie zweimal sechs Knöpfe auf der Basis. Der Coolie-Hat neigt durch seine Form zu Fehlbedienungen, und auch die Belegung der einzelnen Buttons auf dem Sockel kann man sich nur schlecht merken, wenn jeder mit einer unterschiedlichen Funktion bedacht wird. Neben dem beiligenden Utility läßt sich der „Cyclone 3D" direkt programmieren, indem ein entsprechender Knopf an den Stick gedrückt wird. Der Knüppel ist in sich drehbar, wie auch der Microsoft „SideWinder 3D Pro" – gut als Ruder geeignet. Der Anschluß zwischen Computer und Keyboard zeigt ebenfalls Überlegung, da dieser neben dem üblichen auch einen PS2-Stecker besitzt. Nichtdestotrotz können wir keine Kaufempfehlung aussprechen.

Name: Cyclone 3D
Hersteller: Interact
Preis: ca. 90 Mark

PC Attack

Dieser Billig-Digitalknüppel stammt von der Firma Logic 3, die sich in unserem letzten Test in der Ausgabe PP Spezial 1/97 mit Produkten wie dem „PC Dominator" oder „PC Terminator" nicht gerade positiv hervorgehoben hat. Der „PC Attack" bietet zwei Feuerknöpfe mit jeweils zuschaltbarem Autofeuer und einen Stick, der nur minimalste Wege zuläßt. Prinzipiell wäre das in Ordnung, da ein digitales Eingabemedium schnell ansprechen sollte. Bei diesem Produkt führen die winzigen Wege jedoch zu Fehlbedienungen, da man schnell beispielsweise nicht nur nach oben, sondern auch noch zur Seite drückt – bei Jump'n'Runs kann dies zuweilen fatale Folgen haben. Daher heißt auch hier das Fazit: Finger weg! *mash*

Name: PC Attack
Hersteller: Logic3
Preis: ca. 20 Mark

Name	X36 Flightstick	X35T	F-22 Pro	Force FX811	F-16 Combatstick	F-16 Fighterstick	Cyclone 3D	PC Attack
Hersteller	Saitek	Saitek	Thrustmaster	CH Products	CH Products	CH Products	Interact	Logic3
Preis	ca.200 DM	ca. 200 DM	ca. 330 DM	ca. 350 DM	ca. 120 DM	ca. 200 DM	ca. 90 DM	ca. 20 DM
analog	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
digital	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Anz.Buttons	5	2	5	6	6	4	18	2
Schubregler	nein	ja	nein	nein	ja	ja	nein	
Ruder	nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Coolie-Hat(s)	2	nein	4	2	4	4	1	nein
Kalibrierregler	nein	nein	nein	ja	ja	ja	ja	nein
Ergonomie	gut	super	super	super	super	super	geht so	naja
Handling	geht so	gut	gut	geht so	super	super	geht so	naja
Buttons	gut	gut	super	super	super	super	naja	naja
Coolness	super	gut	gut	gut	gut	gut	naja	hilfe
Belastbarkeit	gut	gut	sehr gut	gut	gut	gut	geht so	hilfe
Preis/Leistung	geht so	gut	gut	geht so	super	gut	geht so	geht so

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Wer uns auf diese Anzeige nicht antwortet, läßt 'mal so eben 3 Monate PlayStation-Spieletests, VIP-News sowie 3 ultra-exklusive Demo-CDs sausen...

Das ist ein Angebot: Die ultimative Zeitschrift für die PlayStation mit objektiven Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends und vor allem der exklusiven CD-ROM mit aktuellen und teilweise spielbaren Demos, die Sie so nirgendwo anders bekommen! Und das alles zusammen drei Monate lang um die Hälfte günstiger zum selbst Erleben und Testen für nur DM 20,-(statt dreimal DM 12,80...)! Können Sie als PlayStation-Fan auf so ein Angebot verzichten?
Eben. Also schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089 - 202 402 15 oder bestellen Sie per E-Mail: csj@camelot.de





3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

Schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben des PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der 3. Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.
Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen.
Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP78

SID MEIER'S

Der amerikanische Bürgerkrieg vom

Was lange währt... Nach jahrelangem Warten macht Sid Meier einen seiner Kindheitsträume auf dem PC wahr.



Gettysburg: Die Blauen und die Grauen prallen aufeinander



Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Fragt man Top-Designer von heute, welche Person sie am meinsten bewundern, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, daß sie „Sid Meier" nennen. Seine Erfolgsbilanz ist beispiellos, sei es „Civilization" oder „Railroad Tycoon". In diesem Herbst bringt er zusammen mit den beiden anderen Spieleveteranenen Brain Reynold und Jeff Briggs mit der neuen Firma Firaxis „Gettysburg", sein neuestes Werk heraus.

PP: Als wir uns das letzte Mal unterhielten, war Gettysburg noch unter Verschluß. Was kannst du mir heute darüber erzählen? Wie ist der letzte Stand?

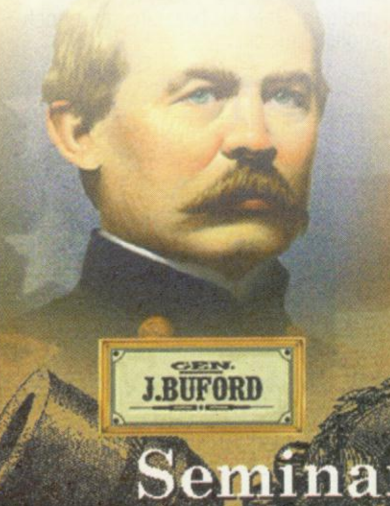
Sid Meier/Firaxis Games: Es ist ein taktisches action-orientiertes Spiel um die Schlacht von Gettysburg. Es hat auch eine wirklich lange Entstehungsgeschichte. Der amerikanische Bürgerkrieg ist etwas, an dem ich schon seit langem großes Interesse gehegt habe, wie wohl auch eine große Gruppe von Computerspielern. Ich hatte bereits ca. drei oder vier verschiedene Bürgerkriegsspiele entwickelt, aber bis jetzt wurde keins so richtig, wie ich es mir vorgestellt hatte. Also haben wir bisher auch keins davon herausgebracht.

PP: Ja ich weiß, du hattest ja schon seit einiger Zeit angedroht, ein Bürgerkriegsspiel zu veröffentlichen.

Sid: Das stimmt. Ich hatte zwar daran gearbeitet, aber nie den richtigen Dreh gefunden, die Bürgerkriege so darzustellen, wie sie waren. Das erste Problem war, festzulegen, auf was man sich konzentriert. Da gibt es eine Menge interessanter Dinge. Es gibt die eigentlichen Schlachten, dann die ganzen Vorgänge, die überhaupt erst zu den Schlachten führten sowie den strategischen Aspekt der Kriegsführung, die Rolle von Abraham Lincoln zu übernehmen und Entscheidungen zu treffen. Ich schätze, mein größtes Problem war wirklich, daß ich mich nicht entscheiden konnte, auf was ich mich konzentrieren sollte. Bis jetzt hatte ich immer versucht, mehrere dieser Aspekte in einem einzigen Spiel unterzubringen, was dann wieder Probleme bei anderen Aspekten mit sich brachte. Kaum hatte ich dann diese Probleme gelöst, hatte ich schon wieder vergessen, wo ich stehengeblieben war, und so wurde die reine Masse zu meinem größten Problem.

PP: So wie es aussieht, hast du es aber dann doch geschafft . . .

Sid: Also, als ich dieses Projekt letztes Jahr wieder aufnahm, hatte ich mich entschieden, daß es ein ganz gutes Spiel um den Schlachtfeld-Aspekt werden könnte. Speziell heute, wo wir bessere Grafikauflösungen und schnelle Rechner zur Verfügung haben. Endlich konnte ich das Spiel machen, das mir schon die ganze Zeit vorschwebte, das so aussieht, als hätte man kleine Spielzeugsoldaten vor sich, daß man durch ein Gebüsch hindurch spionieren und Soldaten über



GETTYSBURG

kleinen Gott der Strategiesimulationen

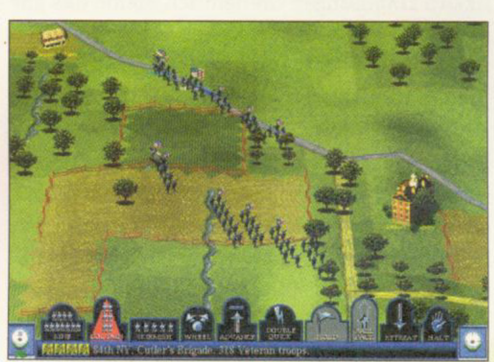
das Schlachtfeld wandern lassen kann. Die haben jetzt alle möglichen Bewegungen und Formationen drauf, können feuern, Kanonen abschießen, sich von Pferden ziehen zu lassen, also eben so richtig der Wunschtraum eines kleinen Jungen. Zu meinem achten Geburtstag bekam ich von meinem Vater ein Buch über den amerikanischen Bürgerkrieg geschenkt. Was mich daran überaus faszinierte, waren die Schlachtenkarten, die jemand gezeichnet hatte. Das waren nicht einfach nur Karten, sie waren schon genau, aber man konnte Soldaten rennen und maschieren sehen, und die Schlachten wurden vor meinen Augen beinahe lebendig. Ich wollte das, was ich in diesem Buch gesehen habe, wiedererstehen lassen. Du weißt, daß ich mich nicht einfach hinsetze und sage: „So, jetzt mach´ ich mal ein Strategiespiel auf Rundenbasis. Schaun wir mal, was so in den Runden passiert", oder „Jetzt wär mal ein Echtzeitspiel an der Reihe", oder „Jetzt sind aber Rollenspiele angesagt." Für mich bestimmt das Thema des Spiels, wie es aufgebaut wird. Man nimmt sich eines Themas an und versucht herauszufinden, was daran so richtig cool ist. Dann erst entscheidet man sich, wie man es dem Spieler nahebringt.

PP: Dann entwirfst du aber genau anders herum als die große Masse. Meistens ist es doch so, daß eine Firma sagt: „Wir brauchen ein Action-Spiel, was machen wir daraus?"

Sid: Ja, ja, genau. Man braucht halt ein Thema.

PP: Du sagst: „Ich habe ein Thema. Was für ein Spiel mache ich daraus?"

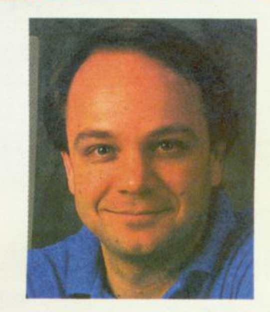
Sid: Richtig. Bei Civilization hatte ich es mir angeschaut und gesagt: „Ich will ein Spiel, das sich richtig lange spielen läßt, und ich will etwas bauen und planen und es soll dann auch realisierbar sein." Es funktionierte sehr gut, daß es in Spielrunden aufgeteilt war, da man sich so sein eigenes Tempo zurechtlegen konnte, und die Regeln einfach und vorhersagbar waren. Die Grundsteine deiner Zivilisation waren zwar einfach zu verstehen, aber der Spaß war, sie auf immer andere Weise zu verbinden. Als ich mir das Bürgerkriegsspiel ansah und auch einige Produkte, die es bereits dazu gab, war mir mit meiner Erfahrung schnell klar, daß ich nur ein Spiel mit Echtzeit dazu entwickeln konnte. In jeder Schlacht gibt es vieles Unvorhersehbare, und man muß unter Zeitdruck Entscheidungen treffen. Ein wenig Bedenken hatte ich schon, da ich das schon mal ausprobiert hatte... bei Echtzeitspielen hat man das Problem, das Gefühl zu vermitteln, die Kontrolle über das behalten zu können, was passiert und nicht, daß du von den Geschehnissen kontrolliert wirst.





Während die Befehlskarte „nur" die Truppenbewegungen zeigt, bietet die taktische Darstellung auch Informationen über Beweglichkeit und Sichtvermögen der einzelnen Truppenteile

SID MEYER



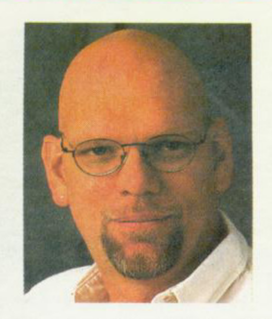
Seit Sid Meier 1982 gemeinsam mit „Wild Bill Stealey" die Firma MicroProse gegründet hat, gilt er als einer der ganz Großen im Bereich der PC-Spiele.

BRIAN REYNOLDS



Vizepräsident der Firaxis Software-Entwicklung. Arbeitet seit einigen Jahren mit Sid zusammen, u.a. an den Colonization-Folgen.

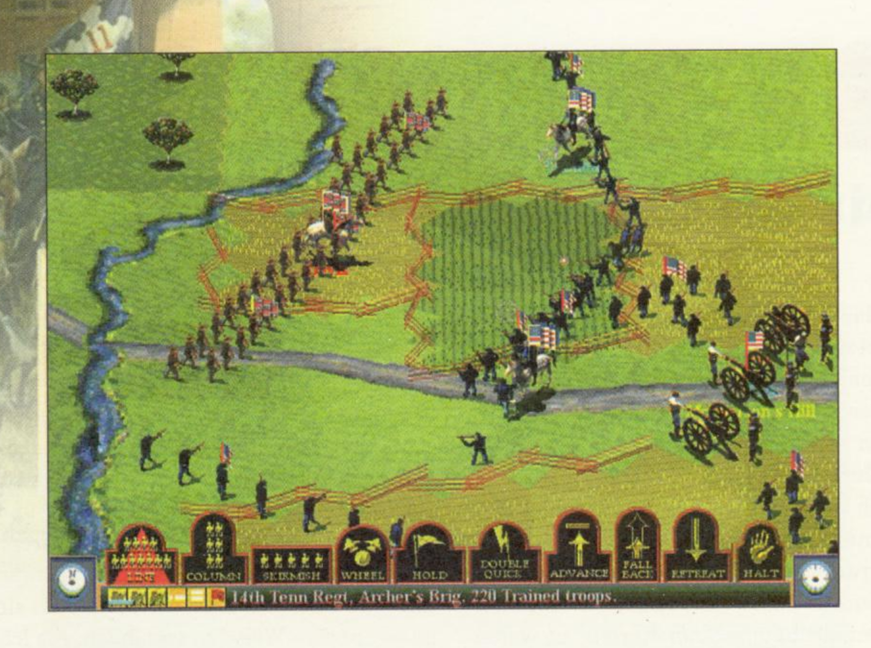
JEFF BRIGGS

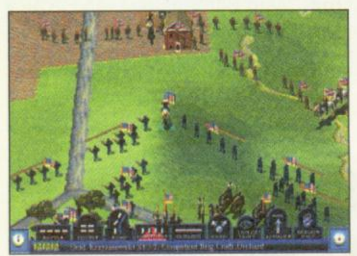


Präsident und leitender Geschäftsführer von Firaxis, war als leitenden Produktentwickler neun Jahre mit Sid bei Microprose



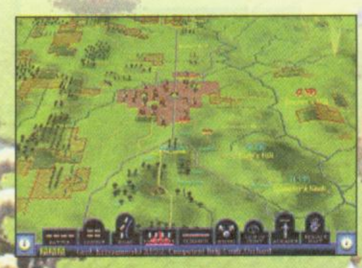
„Dies ist nun wirklich das erste Mal, daß jemand ein echtes historisches Thema genommen hat und ein lebendiges Echtzeitspiel daraus macht."











Verschiedene Zoomstufen in der Kartendarstellung ermöglichen die totale Kontrolle des Einzelnen bis hin zur globalen Übersicht

PP: Das ist sicher eines der großen Probleme beim Entwickeln von Echtzeitspielen.

Sid: Wir haben viel Arbeit in dieses Projekt gesteckt, in die Erarbeitung einer guten Oberfläche. Wir haben einen Weg gefunden, Informationen aus dem Spiel zu erhalten und ihm Befehle zu geben, die dieses Problem lösen und es zu einer überschaubaren Angelegenheit machen. Das war eine der größten Hürden, und wohl auch der Grund, warum andere Echtzeitspiele, soweit ich es weiß, sich um Fantasy oder andere fiktive Handlungen drehen. Ich meine das gar nicht abwertend, man geht halt ein Spielethema auf solchen Wegen an, die eine Umsetzung in Echtzeit erlauben. Also, Warcraft ist ein tolles Spiel und ich habe es auch gerne gespielt. Alles ist so entworfen, um es nicht zu kompliziert für Echtzeit zu machen. Niemand würde es jedoch ein realistisches Spiel nennen. Dies ist nun wirklich das erste Mal, daß jemand ein echtes historisches Thema genommen hat und ein lebendiges Echtzeitspiel daraus machte. Sicher hatten auch wir Probleme, die Spielbarkeit in den Griff zu bekommen, aber letztlich hat alles gut funktioniert. Ich habe selber großes Interesse am Bürgerkrieg und ich denke, daß eine ganze Reihe von Leuten zumindest ein bißchen damit vertraut ist. Was ich bei all meinen Spielen versucht habe, war, nicht ein Spiel für wenige Experten zu schreiben, sondern eher für ein Publikum, das sich mit dem Thema etwas beschäftigt und die Dinge im Spiel einsetzen möchte, mit denen es sich auskennt, und ich glaube, ich habe das auch geschafft. Man muß kein Historiker oder so was sein, aber die Grafiken und so wie sich das Spiel präsentiert erlauben es, daß die Bedienung annähernd intuitiv ist

PP: So wie bei Civilization.

Sid: Ich denke schon. Es gibt eine Menge Freiraum, um Dinge auszuprobieren, und es wird schnell klar, was funktioniert und was nicht. Es ist keines von diesen Spielen, bei denen man erst groß das Handbuch studieren muß. Es geht eher darum, verschiedene Taktiken und Strategien auszuprobieren, zu lernen, wie man das Spiel am Laufen hält und immer besser dabei wird. Das ist schon irgendwie ironisch, da auch der Bürgerkrieg so funktioniert hat. Zu dessen Beginn gab es jede Menge Freiwilliger, die auch nicht wußten, was sie tun mußten. Der Spieler durchläuft so dieselben Prozesse wie die echten Generäle. Von der Technik her ist alles ziemlich Standard, du weißt schon, Windows95, cooler Sound, coole Grafik, ein bißchen Multimedia, hohe Auflösung und all das.

PP: Warum hast du dich speziell auf die Schlacht von Gettysburg konzentriert?

Sid: Das haben wir gemacht, weil wir uns bei früheren Versuchen zu viel vorgenommen hatten. Wir haben uns dann auf die Schlacht von Gettysburg geeinigt und gesagt: „O.K. du ziehst jetzt in eine Schlacht, siehst zu, daß du deine einzelnen Soldaten und Einheiten richtig aufstellst, daß der Kampf vernünftig abläuft und alles irgendwie eine Einheit bildet." Es sieht überhaupt nicht wie Civilization aus, aber es gibt Parallelen, wie verschiedene, ziemlich simple Dinge zusammenwirken und in der Mischung etwas sehr Komplexes bilden. Das trifft auch für dieses Spiel zu, die Interaktion der Karten mit der Landschaft und wo sich Wälder, Hügel und Straßen befinden. Dann gibt es die Interaktion zwischen deinen verschiedenen Einheiten, die du befehligst, und deinen Generälen. Einige Generäle sind besser als andere, was auch für die Einheiten zutrifft. Du hast Kannonen, Kavalerie und Infanterie und alle besitzen ihre Stärken und Schwächen. Das ist alles recht einfach

zu verstehen, aber wenn man erstmal alles miteinander kombiniert und die Uhr zu ticken anfängt (lacht)... Alles bewegt sich in Echtzeit. Jede Schlacht ist eine Erfahrung für sich und es ist immer eine Menge los. Eine Parallele mit Civilization und anderer meiner Spiele sehe ich jedoch. Es macht viel Spaß, einfache Dinge zu nehmen, die man als einzelne gut versteht, aber wenn man sie zusammenbringt und sich ansieht, wie sie miteinander arbeiten, wird das ganze noch viel, viel aufregender.

PP: Das hört sich danach an, als ob die Künstliche Intelligenz für Gettysburg ziemlich komplex sein muß...

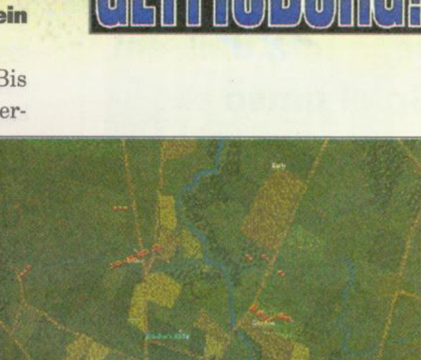
Sid: Die KI ist eine Herausforderung. Das war der zweite schwierige Teil des Spiels. Das einzige, was uns etwas half, war, daß sobald wir die Oberfläche so entwickelt hatten, daß sie dem Spieler zu verstehen hilft was vor sich geht, wir Teilchen davon herausnehmen und die KI das gleiche tun lassen konnten. Zum Beispiel die Befehle, über die deine Generäle verfügen, beziehen sich oft auf eine große Anzahl von Truppen. Wenn du also lieber einen großen Standardbefehl geben möchtest, statt mit allen Truppen einzeln zu spielen, kannst du sagen, daß alle, die dem Befehl dieses Generals unterstehen, eine Linie formen sollen, was eine Standardformation war, und die Straße hinabmarschieren. Damit konnten wir auch unsere KI vereinfachen, damit sie nicht jedem einzelnen Soldaten sagen muß, was er tun soll. Es gibt zwar eine gehörige Menge KI im Spiel, aber da ich sie schon in vielen Spielen benutzt habe, macht es mittlerweile sogar Spaß (lacht). Während des Entwicklungsprozesses mußten wir viel spielen. Wir haben dann so begonnen, daß ich zuerst ganz simple KI-Routinen eingebaut habe. Dann habe ich mir angeschaut, was ich tun mußte, um eine Schlacht zu gewinnen, und habe der KI beigebracht, darauf zu regieren, was ich unternahm. Anschließend habe ich wieder ein bißchen weitergespielt und neue Techniken herausgefunden. Es ist also letztlich ein Evolutionsprozeß, der durch echtes Spielen und Taktieren, wie es bei den menschlichen Spielern funktioniert, basiert. Und die habe ich wiederum in die KI programmiert. Dies ist jedoch das erste Spiel von mir, das über ein Multiplayer-Element verfügt, und das benutzen wir als eine gute Testwerkstatt, um die KI zu erstellen. Wir haben mit bis zu acht Leuten gespielt, und dabei wird dein Denken wirklich gefordert. Wir haben einen guten Eindruck von der Ausgewogenheit des Spiels bekommen, was dann ebenfalls der Künstlichen Intelligenz zugute kam.

PP: Der Multispieler-Aspekt ist ja ganz wichtig für Gettysburg. Kannst du ihn ein wenig näher beschreiben?

Sid: Der Multispieler macht großen Spaß. Bis jetzt bin ich ja nicht oben auf der Multiplayer-Welle geritten, aber speziell für dieses Spiel bedeutet er eine ganz neue Dimension. Es ist ganz leicht, sich zu einem Team zusammen zu tun. Es passiert auch ganz natürlich, daß sich mehrere Armeen mit zwei oder drei Generälen zusammenraufen. Man kann auch als Team gegen die KI spielen. Auf diese Art können zwei, drei Spieler, du weißt, ein guter und ein oder zwei schwächere Spieler, sehr gut gegen den Computer kooperieren. Wir hatten ein paar ziemlich große Teamspiele mit drei oder vier Leuten auf jeder Seite, die genauso viel Spaß wie ein paar harte Zweikämpfe gemacht haben. Die Situationen, in die man kommt, eignen sich wirklich gut für Multispieler, weil sie genau das bieten, was ein gutes Spiel ausmacht: beide Seiten verfügen über fast dieselbe Ausgangspostion. Da macht es Sinn, daß ein anderer menschlicher Spieler die gegnerische Seite übernimmt, weil hier nicht der eine über die ganzen tollen Resourcen verfügt, während der andere nur mit Steinen werfen kann. Früher hatte ich auch Spiele wie z.B. F 19, gemacht, die anders waren. Du hattest einen coolen, scharfen Flieger und der arme Computer konnte Dir nur 300 Kanonenfuttermaschinen entgegenhalten. Solche Spiele machen im Mehrspieler-Modus keinen Spaß, weil die Chancen zu ungleich sind.

PP: Jetzt, wo du soviel Arbeit in die KI gesteckt und ein solides Programm geschrieben hast, müßte es doch einfach sein, auch andere Bürgerkriegsschlachten nachzustellen, oder?

SID MEIER'S GETTYSBURG!



Aus der Vogelperspektive ist es oft einfacher, das Gelände oder gegnerische Taktiken einzuschätzen



GEN. J.REYNOLDS

Seminary Ridge
10am July 1st.

Sid: Das stimmt schon. Ich habe schon länger keinen Nachfolger zu einem meiner Spiele geschaffen. Ich habe die Tendenz, daß ich ein Spiel lieber nicht mehr sehen möchte, wenn ich es endlich einmal fertig habe (lacht). Obwohl hier... ich will nichts versprechen, aber es wäre nicht sehr abwegig, vielleicht mit Nachfolgetiteln herauszukommen.

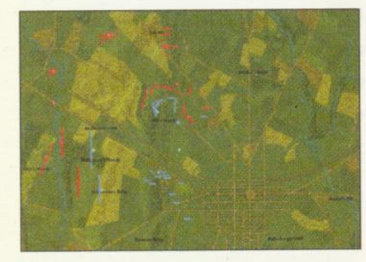
PP: Oder vielleicht so etwas in der Richtung von Jagged Aliance: Deadly Games, bei dem man seine eigenen Szenarien entwerfen konnte . . .

Sid: Ja, wir werden schon einige Dinge für den Spieler offen lassen. Zum Beispiel das Szenario-System, mit dem man zwei-, drei- oder vierstündige Ausschnitte aus einer Schlacht erstellen kann, bestimmt, welche Einheiten betroffen sind, auf welchem Teil der Karte gespielt wird, u.s.w.. Darauf kann jeder Spieler zurückgreifen und wir dokumentieren, wie man damit umgeht. Was die Schlacht von Gettysburg so interessant macht, ist die Unmenge von „Was passiert, wenn...?"-Fragen. Du weißt, was wäre wohl passiert, wenn dieses oder jenes abgelaufen wäre, vorausgesetzt, etwas anderes ist vorher passiert, und wir kümmern uns um eine ganze Anzahl.

PP: Darunter sind bestimmt auch eine Menge Fragen, um die sich Bürgerkriegsenthusiasten streiten..

Sid: Genau, und indem wir unser Szenario-System öffnen, erlauben wir dem Spieler, jede gewünschte Situation zu herzustellen und herauszufinden, was hätte geschehen können, wenn Jackson bei Gettysburg gewesen wäre, oder wenn er angegriffen worden wäre. Es gibt eine Vielzahl von solchen Fragen, die dann jeder versuchen kann, für sich selbst zu beantworten. Es gibt auch noch eine Menge zusätzlicher Dinge, die man machen kann, und die dann hoffentlich über das Internet an andere Interessierte weitergegeben werden. Auch wenn es ein Construction Set gibt, wollen wir nicht einen „Der komplette Bürgerkrieg – alles ist möglich!"-Baukasten herausgeben. Es ist kein komplettes Construction Set, weil das... nochmal, mein Motto für dieses Projekt lautet: „Fokus" (lacht). Ich wollte sichergehen, daß wir grundsätzlich ein gutes Spiel haben und dann bestimmen wir, wie weit wir damit gehen können, und welche Variationen möglich sein sollen. Im Moment konzentrieren wir uns nur darauf, dieses hier fertigzustellen.

„Grundsätzlich sage ich, daß ein Spiel umso schlechter wird, je länger es dauert, weil es immer irgendwelche neuen Probleme gibt."



Die taktische Karte verschafft Überblick über das Kampfgetümmel

PP: Wann soll es herauskommen?

Sid:Unser Ziel ist der späte September, früher Oktober... oder so.

PP: Das ist aber recht flott, wenn man bedenkt, wann du mit Firaxis begonnen hast.

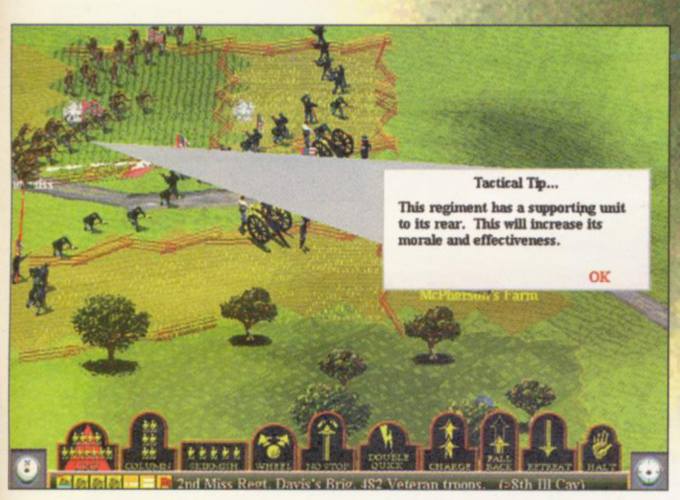
Sid: Danke, ja. Weißt du, bestimmte Spiele funktionieren halt besser. Grundsätzlich sage ich, daß ein Spiel umso schlechter wird, je länger es dauert, weil es immer irgendwelche neuen Probleme gibt. Dieses Spiel war ziemlich problemlos. Unsere gesamte Entwicklungszeit wird so ein Jahr und ein, zwei Monate betragen, und während eines Teils dieser Zeit habe ich mich auch um andere Dinge gekümmert. Also, etwas über ein Jahr – das ist recht gut. Mein Rekord war wohl Railroad Tycoon, der nur gute neun Monate gedauert hat. Civilization war recht ähnlich. Auch das kam in knapp einem Jahr heraus. Ich sage mir, wenn ein Spiel funktioniert und unkompliziert zusammenkommt, braucht es keine irre langen Entwicklungszeiten. Spiele, die ewig dauern sagen eigentlich, daß sie nicht funktionieren, und ein oder zwei von meinen eigenen gehören auch dazu (lacht). Wir sind recht zufrieden, wie es jetzt läuft. Es ließ sich schon nach ein paar Wochen spielen und sieht jetzt schon ziemlich gut aus..

PP: Macht es dir denn Spaß, jetzt wieder allein zu sein?

Sid: Ja, absolut. Wir haben viel Spaß. Wir sind vor zwei, drei Monaten in neue Büros gezogen, alle sind voll motiviert und voller Elan. Es sind ein paar richtig gute Leute dabei. Wir glauben, daß wir das Richtige gemacht haben und auf einem guten Weg sind. Vor einem Jahr war es noch ein... also, wir hatten den Eindruck, als ob wir gegen den Strom der Branche schwimmen. Du weißt schon, mit Tausenden von Leuten, die an einem Projekt arbeiten, das ein Billiarden-Budget hat. Aber wir hatten das Gefühl, daß wir es richtig machen, und außer uns gab es auch andere „Aussteiger", wie z.B. die Leute von id oder Bullfrog. Ich habe eher das Gefühl, daß ein Großteil der kreativsten Arbeiten aus kleineren Entwicklungshäusern kommen.



Jetzt, wo Sid Meiers Gettysburg so gut wie fertig ist, hat das Team von Firaxis wieder gut lachen



Wichtige Tips erleichtern auch ungeübten Schlachtenführern die Entscheidungen in kritischen Situationen

PP: Ich denke sogar, daß du diesen Trend begründet hast. Bei vielen meiner Interviews hatte ich mit so vielen großen Namen zu tun, die auch aussteigen: John Romero, Peter Molyneux, Chris Roberts...

Sid: Ach so, schon wieder diese Nachahmungstäter (lacht)! Ja, ich glaube da ist schon was dran. Mein Eindruck so vor drei, vier Jahren, als die CD-ROMs aufkamen und das Schlagwort „Multimedia" umging war, daß alle Firmen Spiele machen wollten, die wie Filme aussehen. Dazu brauchten sie viele Video- und Sound-Leute, um die riesigen CD-ROMs aufzufüllen. Ein Projekt mit weniger als 12 Künstlern war schier unmöglich, dazu kamen drei oder vier Jungs für den Sound, ein paar Schreiber und Entwickler und ein flotter Zeichner für das Storyboard. Es wurden irre viele Leute für die Spiele gebraucht, von denen die Branche dachte, sie müßten gemacht werden. Dann plötzlich kam dieser 3D-Knaller von id sowie ein paar andere Spiele, die eben nicht das hatten, was angeblich „in" war. Und sie wurden ein Riesenerfolg. Einigen Firmen fiel dann plötzlich auf, daß es eben nicht diesen ganzen Multimedia-Kram brauchte, aber einen guten Entwickler, einen guten Programmierer, eben Leute, die wissen, was ein gutes Spiel ausmacht und wie man ein solches aufbaut. Das hat das Pendel wieder in Richtung kleinerer Entwicklungsstudios zurückschwingen lassen. Doch leider hat die Mentalität multinationaler Großkonzerne seine Spuren hinterlassen und viele Firmen sind nicht mehr so innovativ, aufregend und risikofreudig, wie sie es noch in den frühen Jahren waren. Ich bin mir sicher, daß das einige Leute veranlaßt hat, sich nach einer anderern Ausgangsposition umzusehen.

PP: Du sagtest, deine Spieleideen hängen stark mit Themen zusammen, die dich interessieren. Jetzt, wo dein Bürgerkriegsspiel so gut wie fertig ist, was interessiert dich denn sonst noch? Was können wir erwarten?

Sid: Oh Mann, äh, ich versuche erst gar nicht, über ein neues Spiel nachzudenken. Das ist viel zu verlockend (lacht).

PP: Aber was interessiert dich denn?

Sid: Also, naja, so generell interessieren mich mittlerweile so ganz große Multispieler-Themen. Ich kann jetzt noch nicht sagen, ob wir technologisch schon so weit sind, und ob sich ein solch großer Aufwand finanziell schon rechnen könnte. Aber weißt du, wenn wir erstmal herausgefunden haben, wie man gute Multispieler-Spiele entwickelt – also ich meine echte Multispieler-Spiele, und nicht Einspieler-Titel, die noch einen Multi-Modus aufgepropft bekommen – das hätte noch das Potential, eine wirklich interessante Revolution in der Spielewelt auszulösen. Ich weiß nicht, ob die Zeit schon reif ist, aber laß' uns doch noch mal in einem oder zwei Jahren schauen, und ich bleibe da sowieso am Ball.

PP: Also, in dieser Richtung können wir etwas von dir erwarten?

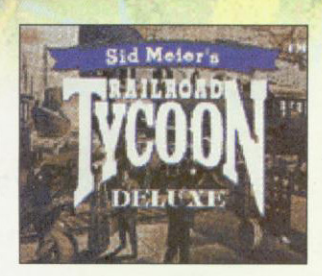
Sid: Ja genau, das ist meine aktuelle Drohung (lacht). Es gibt schon noch andere Themen, denen bis jetzt noch keiner gerecht geworden ist. Auch wenn meine Spiele irgendwie verschieden sind, gibt es doch einen roten Faden. Alle drehen sich um Sachen, die mich als Junge interessierten und mindestens einen Sommer lang beschäftigten. Ob es jetzt der Bürgerkrieg, Geschichte insgesamt, Flugzeuge, U-Boote oder was auch immer ist; als Kind haben sie mich diese Themen sehr beschäftigt. Jetzt als Erwachsener kann ich darauf zurückkommen, genausoviel Spaß damit haben und sogar noch mehr Tiefe hinzufügen. Und es gibt da noch eine ganze Menge, von dem ich mir vorstellen kann, meine Jugendträume umzusetzen. Ich hoffe nur, daß mein erwachsener Verstand immer noch etwas Lustiges daraus machen kann, aus dem man aber auch noch etwas lernt. Das Wort „Lernen" benutzen wir nicht oft, aber ich glaube, daß man von den meisten guten Spielen etwas lernen kann. Und letzten Endes ist es doch auch das, was Spaß macht: sich zurückzulehnen und sagen zu können: „Weißt du, vor zwei Stunden habe ich noch nicht gedacht, daß ich das schaffen könnte, aber jetzt klappt es. Ich bin doch wirklich cool." (lacht) Und, einem Spieler so ein gutes Gefühl zu vermitteln ist wirklich ein sehr wichtiger Faktor eines guten Spiels.

Brenda Garneau/is

SIDS TOP-HITS



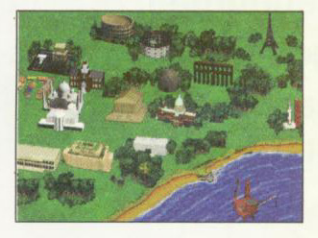
Pirates!, 1987



Railroad Tycoon, 1990



Civilization, 1991



Civilization II, 1996

Neben den oben aufgeführten Top-Hits von Altmeister Sid Meier zählen auch die 1986 erschienene U-Boot-Action „Silent Service" und die Flugsimulation „F-19 Stealth Fighter" aus dem Jahre 1988.



Seminary Ridge

Power Post

Jan Binsmaier

Jede Menge Anfragen erreichten uns diesen Monat – viele Leser wollten jedoch lediglich von uns Tips zu älteren Spielen. Doch auch die restlichen Einsendungen ergaben genügend interessanten Diskussionsstoff.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
DMV Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax:
089 / 99 115 - 455
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Unkritische Leserschaft

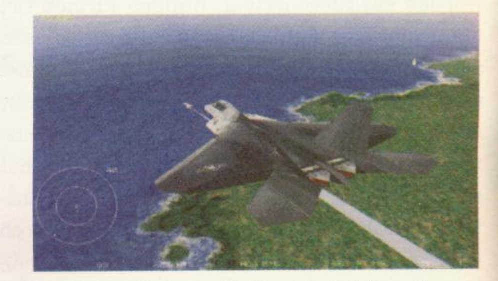
In Euren Spielkritiken überwiegen die technischen Aspekte, nur am Rande werden Spielinhalte kritisiert. Bemerkenswert finde ich die relativ saloppe Umgangsweise mit gewalttätigen und frauenfeindlichen Inhalten. Anscheinend gehen Sie von einer überwiegend unkritischen, männlichen Leserschaft aus.
Edith Laudowicz, Bremen

Ja und nein. Tatsächlich gehen wir von einer überwiegend männlichen Leserschaft aus, was jedoch keine Erfindung von uns ist. Überwiegend bedeutet mehrheitlich, denn in der Tat bestätigen alle unabhängigen Befragungen und Auswertungen, daß die Mehrheit der Computerspieler männlichen Geschlechts ist. Dies bedeutet jedoch für uns nicht, daß wir unser Magazin frauenfeindlich gestalten; wir unterscheiden nämlich bei unseren Themen und Artikeln nicht nach Geschlecht, sondern richten unser Augenmerk auf die Zielgruppe „Spieler". Vielleicht können sich ja mal Leserinnen unseres Heftes schreiben, was sie glauben, woran die männliche Vorherrschaft im Computer-Spiele-Bereich liegt. Technische Aspekte sind in der Regel bei vielen Spielen sehr wichtige Kriterien, die wir auch in Zukunft unbedingt beachten wollen. Spielinhalte dagegen lassen sich nicht immer so deutlich beschreiben. Denn Rennsimulationen, 3D-Shooter, Flugsimulationen oder ähnliches weisen meistens gar keine Hintergrundgeschichte oder Spielbesonderheit auf; lediglich Spielgefühl, Umsetzung oder Realitätsgrad sind dabei ausschlaggebend. Bei anderen Genres legen wir aber sehr wohl viel Wert auf Spielwitz, Innovation oder Story.
Deutlich lehnen wir aber das Adjektiv „unkritisch" ab. Wir bekommen sehr viel Post von unserer Leserschaft und setzen uns mit den Anregungen wie den Kritikpunkten intensiv auseinander. Dies fängt bei Verbesserungen des Heft-Layouts an und reicht weit in die Testkriterien hinein. Auch diese Rubrik ist dafür ein Zeichen; schließlich werden hier auch kritische Lesermeinungen diskutiert.

Keine Flugsimulationen?

Ich bin begeisterter Power-Play-Leser. Doch ich finde, daß man die Tests über Flugsimulationen vernachlässigt. Besonders interessiere ich mich für Simulationen im F-14-Stil mit einer guten 3D-Engine. Ich würde mich freuen, wenn Ihr demnächst etwas davon druckt. Ich selbst habe einen Pentium 166 mit MMX-Technologie. So gesehen habe ich also keine Einschränkungen, was die Systemanforderungen angeht. Vor kurzem habe ich einen Bericht über Jetfighter 3.0 gelesen. Ich würde gerne wissen, was Ihr von diesem Spiel haltet.
Klaus Maassen, Meerbusch

Autsch, da widersprechen unsere Simulations-Experten Sascha Gliss und Martin Schnelle aber ganz schön heftig.
Denn sie testen eigentlich jede Simulation, die ihnen in die Finger kommt. Und wenn Du Dir unsere alten Ausgaben noch mal genau durchliest, wirst Du feststellen, daß keine Flugsimulation fehlt. Auch der von Dir angesprochene Jetfighter III war bereits bei uns im Test; in der Ausgabe 2/97 (Seiten 140, 141) testete Sascha Gliss das Spiel, befand es für „gut" und gab eine Spielspaß-Wertung von immerhin 78%.



Und sie fliegen doch: Auch Flugsimulationen werden ausgiebig getestet

Jack Orlando

In der Vorschau der Ausgabe 5/97 wird ein Testbericht über das Adventure „Jack Orlando" von Topware angekündigt, der aber seit dem Heft 6/97 nicht zu finden ist. Ebenso war bei den News

keine Meldung über das Spiel zu sichten. Nun wird das Spiel aber bereits im Handel zu einem verdächtig günstigen Preis angeboten. Was ist also faul an dem Spiel, da die Grafik recht ansprechend aussah?

Christian Böhler, Rösrath



Soll laut Topware demnächst im Handel sein: Jack Orlando

Tatsächlich war das Spiel bei diesem Redaktionsschluß noch nicht fertig, lediglich eine Vorab-Version wurde uns von Topware zur Verfügung gestellt. Daher findest Du auch ein Preview in dieser Ausgabe, nach Ankündigung von Topware sollte im nächsten Heft ein Testbericht möglich sein. Ich gehe also davon aus, daß Du das Spiel noch nirgends im Laden gesehen hast, sondern in einer Anzeige eines voreiligen Spiele-Versenders. Der von Dir angesprochene Preis ist übrigens bei Topware normal; die Firmenpolitik dieses Herstellers zielt oft bei Spielen auf einen unüblich niedrigen Preis. Einen „Haken" hat das also nicht: Eine negative Aussage über die Qualität des jeweiligen Produktes kann darüber folglich nicht getroffen werden (siehe Earth 2140).

Interview mit Brenda

Wärt Ihr bereit bei den Interviews (wirklich toll!), die Brenda Garneau jeden Monat führt, auch mal Fragen der Leser einzubauen? Ich stelle mir das so vor: Es wird am Ende eines Interviews genannt, wer im nächsten (oder übernächsten) Heft interviewt wird, so daß sich die Leser schon mal entsprechende Fragen ausdenken können. Diese werden dann zu Euch geschickt und Ihr sucht die zwei oder drei besten Fragen heraus und baut sie zusätzlich ins Interview ein (dafür fallen dann natürlich ein paar Fragen von Brenda weg, damit es nicht zu lang wird).
Nun zu den Leserbriefen. Sie waren in der PP 7/97 endlich mal wieder zahlreich vorhanden. Könnte man dieses Niveau nicht beibehalten? Darüber wären Fans der Power Post (zu denen auch ich gehöre) mehr als glücklich! Was ist gegen ein wenig mehr Power Post denn einzuwenden?

Daniel, ohne Anschrift

Eigentlich nichts. Doch irgendwie fanden sich diesen Monat extrem wenig Leserzuschriften in unserer Postwanne. Zumindest solche, die für die Power Post relevant sind. Dafür erreichte uns ein wahrer Berg mit Briefen, in denen Leser nach Komplettlösungen, Cheats oder sonstigen Hilfen zu relativ alten Spielen fragten. Ich hoffe, Ihr nehmt uns das nicht übel, aber diese Anfragen können wir einfach aus Zeitgründen nicht beantworten. Die Power Post sollte Lesermeinungen oder Fragen zum Heft behandeln und eben diese Zuschriften waren diesmal eher weniger zu finden.
Aber nun die Antwort zu Deiner ersten Frage: Die Idee an sich ist klasse, aber leider nicht zu realisieren. Die wirklich wichtigen Spieledesigner, Programmierer oder Produzenten haben in der Regel einen extrem dicht gedrängten Zeitplan. Auf langfristige Termine lassen sie sich in der Regel deshalb nicht ein, da sich die tatsächliche Arbeit meistens stark von der Planung unterscheidet. Wenn sie dann beispielsweise verspätet in der Beta-Phase sind, werden alle Termine verschoben, um das Produkt rechtzeitig auf den Markt zu bringen. Dies ist nur ein möglicher Grund; es existieren noch einige mehr. Wenn allerdings Brenda kurzfristig anruft oder einfach auftaucht, erübrigen sie dann zähneknirschend doch ein paar Minuten und stehen Rede und Antwort. Ein zwei- bis dreimonatiger Termin würde dagegen mit ziemlicher Sicherheit platzen. Es ist also ein praktischer Grund. Aber Deine Idee gefällt uns trotzdem ausnehmend gut. Wer also von Euch allgemeine Fragen (also nicht personenbezogen) an Spieledesigner hat, der schicke sie uns einfach zu. Wir leiten sie dann umgehend an Brenda weiter.

Rechner-Kampf

Mir liegt seit einiger Zeit etwas im Magen. Genauer gesagt, seit dem Tag, als sich mein Kollege ein Nintendo 64 gekauft hat. Seitdem höre ich nur noch, wie ach so toll sein Nintendo 64 ist und wie schlecht mein PC (Pentium 150, 32 MB RAM, 2 MB PCI Grafikkarte). Doch

solche Sprüche wie „... ein vergleichbarer PC würde mindestens 20 000 Mark kosten...“ oder „... um die gleiche Rechnerleistung wie mein Nintendo 64 zu erreichen, müßte man drei Pentium-Pro-Prozessoren mit 200 MHz hintereinander schalten...“, gehen mir allmählich auf den Geist. Könnt Ihr mir vielleicht ein paar technische Daten nennen, damit ich endlich mal meine Ruhe vor diesem blöden Geschwätz habe?

Jürgen Scherschel, Bexbach



Schneller als ein herkömmlicher PC, dafür nicht so vielseitig: Nintendo 64

Ohje, das wird schwer werden, denn rein technisch gesehen hat Dein Kollege sogar recht. Die eigentlich Rechenleistung des Nintento-Prozessors ist deutlich höher, als bei einem herkömmlichen PC. Das liegt daran, daß es sich sowohl beim Prozessor wie auch beim Co-Prozessor um 64-Bit-RISC-Chips handelt, die etwa eine halbe Milliarde Rechenoperationen in einer Sekunde bewältigen können. Dies ist ungefähr zehnmal so schnell wie bei einem normalen PC. Doch Dein PC hat trotzdem der Konsole einiges voraus: Du hast ein sogenanntes „offenes System“, das heißt, Du kannst ihn jederzeit aufrüsten, erweitern oder verändern. Die Vielfalt der Anwendungen ist ein ganz klares Plus, oder kann Dein Kollege mit seinem Gerät zum Beispiel einen Brief schreiben? Außerdem ist der PC wesentlich vielseitiger was das Angebot an Spielen betrifft: Oder hast Du schon mal einen echten Flugsimulator auf der Konsole gesehen? Der Vergleich zwischen Konsole und PC hinkt ziemlich. Wenn Du aber doch ein entsprechendes Bild suchst, dann versuch es mal mit Autos: Ein Formel-1-Wagen ist immer schneller als ein normaler PKW. Dafür darf er aber auch nur auf speziellen Rennstrecken fahren, währenddessen Du Dich mit einem PKW auf allen Straßen dieser Welt bewegen kannst. Nicht so schnell, dafür ist er aber wesentlich öfter einsetzbar und praktischer.

Dark Earth

Das langerwartete Endzeit-Spektakel Dark Earth wird endlich in testfähiger Version eintreffen. Das Action-Adventure von Kallisto verspricht einige interessante Neuerungen.



Constructor

Achtung Fans von Theme Hospital und Sim City: Witziges Häuslebauen im Netz oder gegen Computergegner ist angesagt – mehr dazu in der nächsten Ausgabe.



H.E.D.Z.

Obwohl sich die Spieler die Köpfe klauen, kommt H.E.D.Z. ohne Brutalität aus. Vor allem im Netz soll so richtig Stimmung aufkommen.



Incubation

Blue Bytes neues rundenbasiertes Strategiespiel mit „Extreme Assault"- Grafik-Engine. Erste Infos in der nächsten Ausgabe.



erscheint am **17. September**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion:, Sascha Gliss (sg), Christian Peller (cis), Tom Schmidt (ts), Martin Schnelle (mash), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion: Ralf Christian Adam (rca)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Max Magenauer (mm), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Karin Spath
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Telefax: 089/99115-177
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Interplay/Acclaim
Anzeigenleitung: Alan Markovic (378)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (314)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (240)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung: Helmut Grünfeldt

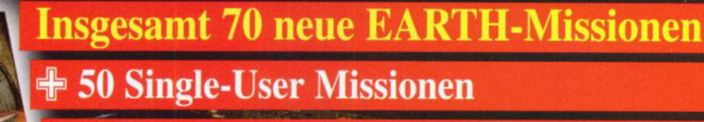
Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Verlagsanschrift: DMV Daten- Und Medienverlag GmbH und Co. KG, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Telefon 089/99115-0, Fax 089/99115-117

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



... die Schlacht geht weiter!

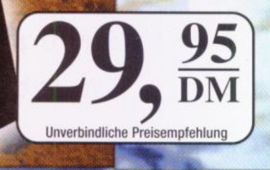


Insgesamt 70 neue EARTH-Missionen
+ 50 Single-User Missionen
+ 20 Netzwerkmissionen

Upgrade-Patch zum Spiel
+ Jetzt einstellbarer Schwierigkeitsgrad (EASY, NORMAL, PROFI)
+ Neuer Soundtrack + Musik-Video (MPEG)

Das Original Mouse-Pad EARTH 2140

TopWare
INKLUSIVE ORIGINAL MOUSE-PAD
EARTH 2140
MISSION PACK 1





VERPASST?

ZU SCHWER?





Der Strategie-Hammer!
50 spannende Missionen, SVGA Grafik, Stereo-Sound, erstklassige KI, netzwerkfähig und und und...

49,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung

Das offizielle Lösungsbuch
Lösungen zu allen Missionen, perfekter Einsatz der Waffensysteme, Kampf um Ressourcen und und und...

PC PLAYER Ausgabe 7/97
»Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Stratege auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne«
★★★★★



Ausgabe 6/97
»Die „Earth 2140“ Konkurrenten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 83%, Multi 84%«



Ausgabe 11/97
»Qualität: GUT Preis-Leistung: GUT«

http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare